発売直前！FFVII最新情報＆移植決定！FFIV

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年1月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号通巻34号

電撃PlayStation
プレイステーション

Vol.38
1997 1/31
特別定価540YEN

徹底攻略
ソウルエッジ
新スーパーロボット大戦
リアルバウト餓狼伝説
魔法少女プリティサミー
バスタード!!
闘神伝3
レイストーム

マクロス
ファイナルファンタジーVII
セイバーマリオネットJ
アランドラ
三國無双
プリンセスメーカー
サガフロンティア

●緊急速報●
エニックス
プレイステーション参入決定！

新春特大プレゼント！
PSソフト＆レアグッズ大量放出！

永久保存版
人気沸騰100P！
最強攻略付録第4弾

電撃PlayQuestion Special Vol.4 下巻
96年下期ソフト総計115タイトル完璧攻略
女神異聞録ペルソナ／エターナルメロディ／ヒロインドリーム／はるかぜ戦隊Vフォース／レイジレーサー／サイキックフォース／スターグラディエイター／スペクトラルタワー／他

AND! PSソフトのウラワザがすべて分かるウラワザデータベース付き！

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.38
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年1月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号通巻34号　発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円（本体価格524円）
T1024575010546
雑誌 24575-1/31

©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan

発売直前!FFVII最新情報&移植決定!FFIV

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年1月31日発行(隔週金曜日発行)第3巻第2号通巻34号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.38

1997 1/31

特別定価 540YEN

徹底攻略

ソウルエッジ
新スーパーロボット大戦
リアルバウト餓狼伝説
魔法少女プリティサミー
バスタード!!
闘神伝3
レイストーム

マクロス
ファイナルファンタジーVII
セイバーマリオネットJ
アランドラ
三國無双
プリンセスメーカー
サガフロンティア

●緊急速報●
エニックス
プレイステーション参入決定!

新春特大プレゼント!
PSソフト&レアグッズ大量放出!

永久保存版
人気沸騰100P!
最強攻略付録第4弾

電撃PlayQuestion Special Vol.4 下巻

96年下期ソフト総計115タイトル完璧攻略

女神異聞録ペルソナ/エターナルメロディ/ヒロインドリーム/はるかぜ戦隊Vフォース/レイジレーサー/サイキックフォース/スターグラディエイター/スペクトラルタワー/他

AND! PSソフトのウラワザがすべて分かるウラワザデータベース付き!

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

電撃PlayStation Vol.38
永久保存版100P攻略付録
電撃プレイクエスチョンSS Vol.4 下巻
発行・メディアワークス

PlayStation™

いくぜ!会員100億人

プレイステーション クラブ

第1回

プレイステーション・クラブ秘書、決定。100億人のアイドル確実。

草地「あ、あれは、ピヨピヨの広告で使ってたフィン王子のイラストね。SAEのマシンガンもあるわ。すごーい」美人秘書♥草地は今、クラブ内の秘宝館を案内されているところである。小山「えー・・・、気に入っていただけましたでしょうか、草地さん」マネージャー「これ。今をときめく声優様で歌手様の草地さんと呼びなさい」草地「デカムームーに・・・『フミタオシの剣』を覚えたピエトロ王子だわ!」小山「えー、今をときめく・・・草地さんだけにお話ししますが、あのS★A!撮影の後で王子はまたスキルアップしましてね。『チョットグライイイジャナイカヘルモンジャナイシの腕輪』も手に入れた・・・聞いてない?」草地「でも夢みたい。これがみんな私のものになるなんてー」小山「この屋敷のオーナーはいちおう私なんですけど。あなたは秘書」草地「何に使おうかしら。コスプレ?あ、まず友達に自慢しなくちゃ。電話どこかしら」小山「つまり、このクラブのものは全て私の物というわけなんです。分かりますか」草地「それにしてもなんで私みたいな美人がゲームマニアなのかしら?男がいないのもそのせい?みんなプレイステーションのせい?私のCDがメガヒットしないのもそのせいね」小山「それは逆恨みでしょう」草地「そうか。全部売るって手もあるわね。全部でいくらぐらいになるかな」小山「えっと・・・時価500円くらいですかね」草地「あ、いいこと考えた。プレイステーション・クラブに入れてあげる条件に私のCDを買うって項目を入れるのはどうかな。アタマいいー」小山「あの、それはちょっと」草地「会員は毎日1枚私にファンレターを出さなきゃならないって規約もいいわね。あ、それから、会員は必ずコンサートに来ること。当然ね。決まり、決まり。イエーイ」

初登場から、秘書♥草地、性格まるだし。ところでこの秘宝館のコレクションは、実は今回だけのプレゼント企画だ。詳細は「耳の穴広場」で。次号に続く。

プレプレ™ 瓦版(かわらばん)DX

いま入会すればvol.5に間に合うぞ。

なんと、こんどのプレプレvol.5は**2枚組の超デラックス版**。目玉は2つ。1つは、超A級保存版スペシャルCD-ROM**「PlayStation CM COLLECTION」**。東京でしか流れなかったCMからたった一度だけしか流さなかったCMまで歴代のプレイステーションCM71本を完全収録したすごい1枚。見逃してしまった名作CMをチェックするチャンスだ。そして もう1つの目玉は**「オリジナルダンジョンゲーム」**。キャラクターやトラップは読者から募集したアイデアで出来ているぞ。正直言って制作したスタッフも驚くほどのすばらしい出来だ。さあ、ここまで来ればもはや迷っている場合ではない。

今すぐPSクラブに入会してプレプレvol.5を手にするのだ。

「プレプレ」とは、プレイステーション・クラブ会員だけに送られるスペシャルCD-ROM。新作ゲーム情報を誰よりも早く手に入れられるのはもちろん、ソフトによっては体験デモ、ムービーデモがいち早く見れるという特権つき。しかも人気ゲームの最強データが手に入ったりもするのだ。

秘書♥草地の 耳の穴広場

今回はクリスマス&お正月大プレゼントのお知らせですよぉ。

というわけで、プレイステーション・クラブから超レアな秘蔵コレクションを会員の皆さんにプレゼントします。よ、太っ腹。さあ下のリストから好きなのを選んで応募してね。

1. ホスト小山がかぶってるエルクの仮面
2. 長女SAEのマシンガン
3. 次女CHIEの剣と仮面セット
4. 三女ERIのパンチ
5. サービス満点雪だるま
6. サービス満点バッチ(10名様)
7. ステハニー☆林の鼻に入った3cmムームー
8. ボロボロのパジャマ
9. 秘書♥草地の直筆サイン入りポラロイド写真
10. 12月3日新聞原稿用ムームー星人の原画
11. 60秒CMに登場したハーミーの仮面

(応募方法)

ハガキに、住所、氏名、年令、電話番号と、あなたの会員番号、欲しい商品の番号、その商品が欲しい理由などを書いて、下記の宛先まで送ってください。締め切りは2月20日。これから入会される方は1月31日までに入会手続を完了された方に限ります。

●宛先 〒162 東京都新宿区市谷本村町1ー1住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ プレゼント係」
なお、当選者の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。

プレゼント応募は会員に限るムー!

ホスト小山の
業界通信
すき間
ほう、ほう。今月も楽しい話が集まりましたね。
☆ 前号で紹介した「アーク2」の女神像は「タオルかけ」ではなく「マフラーかけ」でした。ここにお詫びと訂正いたします。(SCE)
☆ 徹夜が続いたある日「ありす イン サイバーランド」の開発陣にボーナスが支給されました。布団でした。(グラムス)
☆年末の「サービス満点」のCMには、実はたくさんの有名人が出ているのだ。ちなみに買い物に来てる主婦は漫画家の桜沢エリカさん。君は何人見つけられるかな?じっくり探してみよう。(SCE)
カベに耳あり
障子にメアリー
今月のメアリーちゃん。
萩原由香さん19才。スノボー歴2年だ。
ねー、聞いたー?SCE副社長の丸山さんってねー、パラッパーのことをパッパラパーって言うんだけど、恐いから誰も注意できないんだってー。
それからねー、右端にあるムームー入りパチンコ台なんだけどー、ステハニー☆林が盗んで持って帰っちゃったからプレゼントできなくなったんだってー。あ、これは絶対秘密だからねー。ペラペラ。
秘書♡草地の
今月のタコゲー
タコゲーってね、指にタコができるくらいハマるゲームのことよ
トゥルー・ラブストーリー
恋愛シミュレーション
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 ASCII Corp./Bits Laboratory
下校途中の会話が恋愛への近道ね。
ありす イン サイバーランド
ギャルベンチャー
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 GLAMS,Inc.
千葉麗子さんプロデュースなのよ、これ。
ワイルド アームズ
RPG
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©1996 Sony Computer Entertainment Inc.
PS初のポリゴンRPG!
レイストーム
シューティング
標準価格5,800円(税抜)
絶賛発売中
©TAITO CORP.1996
このレーザー攻撃、ちょっと過激です。
ルパン三世 カリオストロの城
—再会—
アドベンチャー
標準価格6,800円(税抜)・3枚組
絶賛発売中
©モンキーパンチ・TMS・NTV
©ASMIK 東北新社
CGで再現されたカリオストロ城は必見!
LOVE GAME'S
~わいわいテニス~
3Dテニスゲーム
標準価格5,800円(税抜)
2月発売予定 マルチタップ対応
©Tears・IchikawaSoftWare CO.,LTD 1996
©JPTA 1996 ©ANCIENT CO 1996
彼とダブルスで楽しんでね。
◎ロケ地:プレイステーション・クラブ秘宝館
というわけで、さあ入りましょ。
プレイステーション・クラブ 入会の手引き
全国100億人のプレイステーションファンの皆さん、プレイステーション・クラブに入りましょう。年に4回、プレイステーションが100倍楽しめる12cmCD-ROM「プレプレ」をお届け。会員のための企画も続々進行中です。年会費は5,800円(送料・振込手数料・税金込)。入らないとソンしちゃいますよ
申し込み方法
1.ハガキに必要事項を記入してポストへ。
2.後日、振込用紙が届きますので会費を振り込んでください。
3.手続完了後、プレプレとメンバーズカードがお手元に届きます。
〒162
東京都新宿区
市谷本村町1−1
住友市ヶ谷ビル11F
「プレイステーション・クラブ
入会係・第1回」行
1.氏名(ローマ字フリガナ)
2.性別 3.生年月日
4.郵便番号、住所
5.職業 6.電話番号
7.好きなゲームジャンル
8.プレイステーション以外で持っているゲーム機種(パソコン、その他含む)
9.プレイステーション購入時期
10.この広告を見た雑誌名
はがきの書き方
プレイステーション・クラブに関するお問い合わせは
TEL.03-3266-7830(10:00~17:00、土・日・祝日は休業)
※12月28日~1月7日まで休業とさせていただきます。
PlayStation TM
SONY
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5500
サービス満点
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ!
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。●商品についてのお問い合わせ先 (株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444

PlayStation

どこからでも、かかってきいや！

BATTLE ARENA TOSHINDEN
闘神伝3

発売中 5,800円(税別)

- ●ボタン一つで、いきなり華麗な一発必殺技が繰り出せる。
- ●さらに各キャラクターごとに、コンボ連続技「闘神連技」を搭載。
- ●四方が壁と天井に囲まれ、新しい戦略が生まれる。
- ●闘神伝史上最多、総勢30人以上のキャラクターが登場。
- ●もちろん、キャラクター、必殺技、エフェクトは全てポリゴン。

「闘神伝3 お年玉クイズ」 期間：12月20日～1月31日(当日消印有効)

問題1： キャラクター選択画面で、下記の(A)～(D)の場所にいるキャラクターの名前をそれぞれ選んで、番号で答えて下さい。

A		B	C			
				D		

A：①ナギサ ②ソフィア ③カオス　B：①エリス ②ラングー ③トレーシー
C：①エイジ ②カイン ③モンド　D：①デューク ②デビッド ③ガイア

問題2： オープニングのCGムービーで、最後に一瞬登場するキャラクターは誰でしょう？番号で答えて下さい。　①エリス ②エイジ ③ソフィア

応募方法： 官製ハガキに、住所・氏名・年齢・電話番号・クイズの答えを明記して下記宛先に送付していただきます。**宛先：**〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16(株)タカラ CS事業部「闘神伝3 お年玉クイズ」係宛 **プレゼント商品：** 応募者の中から抽選で333名様に、キャンペーンポスターと同柄の特製テレフォンカードをプレゼントいたします。商品の発送をもって当選者の発表にかえさせていただきます。

あのエイジがエリスがかわいくにとうしんに!!

にとうしんでん
好評発売中 5800円

「闘神伝3の情報が分かる！インターネットアドレスにアクセスしよう！」
http://mall.ec.infoweb.or.jp/TAKARA-BAKO/

ーあそびは文化 タカラ
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。イラスト／ことぶきつかさ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ●価格は希望小売価格です。 ©TAKARA1997 PROGRAMMED©TAMSOFT1997
タカラの商品はこども商品券で デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA®

電撃PlayStation CONTENTS & GAME INDEX

1997 1 31
Vol.38

巻頭特報

電撃特報 1
●前評判も高い、注目の3D・STGの最新情報を本誌だけがいち早くお届け!!
マクロス DIGITAL MISSION VF-X ……… 10

電撃特報 2
●放映中のアニメとともに人気上昇中のギャル格闘の気になる最新情報!!
セイバーマリオネットJ ……… 16

電撃特報 3
●麻雀に続いて今度はAVGで登場する「爆れつ」のPSゲーム、第2弾!
爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって ……… 22

電撃特報 4
●ファミリーソフトから高校が舞台の恋愛シミュレーションの新作が登場!!
初恋ばれんたいん ……… 26

●PS初のA・RPGが満を持して登場!
アランドラ ……… 28

●本誌が注目する3D・AVGの新作!
トゥームレイダース ……… 44

●光栄初の3Dポリゴン格闘はスゴイ!!
三國無双 ……… 34

●第2弾はここがパワーアップしてるぞ!
TOBAL2 ……… 48

●なんとPSに移植発売が決定!
ファイナルファンタジーⅣ ……… 40

●本誌イチオシの痛快RCGだ!!
チョロQ2 ……… 50

特集 I

まだまだやり尽くせない大作の攻略はおまかせ!! 攻略Station

ソウルエッジ ……… 56
アークザラッドⅡ ……… 66
エターナルメロディ ……… 72
新スーパーロボット大戦 ……… 78
魔法少女プリティサミー ……… 82
BASTARD!! 虚ろなる神々の器 ……… 86
闘神伝3 ……… 90
リアルバウト餓狼伝説 ……… 94
レイストーム ……… 98
レイジレーサー ……… 100

特集 II

美少女ゲームの情報を厳選してお届けします 電撃PlayStationG

プリンセスメーカー ……… 106
ドキドキプリティリーグ ……… 110
エーベルージュ ……… 114

特集 III

話題の大作続出のRPGシーンを完全チェック! GoGoRPG

ファイナルファンタジーⅦ ……… 180
サガ フロンティア ……… 188
ブリガンダイン ……… 192
FEDA2 ……… 194

別冊付録
●人気ゲームの知りたいところをまるごとパッケージ!
電撃PlayQuestion スペシャル Vol.4 下巻

電撃PS2周年記念大プレゼント … 6
新作ソフトレビューtheDEEPER … 138
ビックリPS新記録 ……… 142
[読者イラスト]4色奴隷 … 144
電撃プレイクエスチョン …… 147
ウラワザデータベース …… 157
[まんが]闘神伝3はじめて物語 … 159
電撃コラムス ……… 163
[読者ページ]PSの奴隷 … 167
読者アンケート ……… 178
新作SoftStation……… 205
NEXT WAVE? …… 214
電撃ランキングステーション …… 216
PS移植化計画Ver.2.0 … 217
電撃NEWS STATION … 218
電撃プレイステーション増刊D予告 … 221
次号予告+広告インデックス … 223
新作ソフトスケジュール …… 224

ゲームインデックス 50音順

あ
アークザラッドⅡ ……66
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ …207
アランドラ ……28
アンジェリークSpecial2 ……212
エーベルージュ ……114
SDガンダムGCENTURY ……209
エターナルメロディ ……72
NHLパワープレイ'96 ……140
F1チーム運営シミュレーション F1 GRAND PRIX 1996 ……141

か
クォヴァディス イベルカーツ戦役 ……206
クラッシュ・バンディクー ……154
クロックタワー2 ……147
ゲームの達人2 ……140
公開されなかった手記-THE NOTE- ……141

さ
セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS ……16
サガ フロンティア ……188
里見の謎 ……214
三國無双 ……34
シヴィザード 魔術の系譜 ……141, 150
実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ …153
首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ ……155
新スーパーロボット大戦 ……78, 138
スターウォーズ レベルアサルト2 ……140
STREET RACE EXTRA ……140
スペースジャム ……213
ZXE-D(ゼクシード) ……139
ゼロヨンチャンプDooZy-J ……210
ソウルエッジ ……56

た
ダークハンター ……213
ダービージョッキーR ……211
大航海時代Ⅱ ……156
ダイ・ハード トリロジー ……152
タクティクスオウガ ……211
チョロQ2 ……50
DESERTED ISLAND(デザーテッドアイランド) ……148
トゥームレイダース ……44
闘神伝3 ……90, 159
ドキドキプリティリーグ ……110
TOBAL2 ……48
トリプルプレイ ベースボール ……141

なは
ナムコミュージアムVOL.5 ……212
爆れつハンター～それぞれの想い…のわぁんちゃって～ …22
BASTARD!! 虚ろなる神々の器 ……86, 139
パチスロ完全攻略～ユニバーサル公式ガイドVol.1～ ……211
初恋ばれんたいん ……26
ファーストクイーンⅣ ……156
FIGHTING NETWORK RINGS ……213
ファイナルファンタジーⅦ ……180
ファイナルファンタジーⅣ ……40
FEDA2 ……194
ブリガンダイン ……192
プリンセスメーカー ゆめみる妖精 …106, 139
ぷるるん! with シェイプUPガールズ ……140
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～ ……211
ヘンリーエクスプローラーズ ……211
ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー ……211
宝魔ハンターライム WITH ペイントメーカー ……213
HAUNTEDじゃんくしょん ……215

ま
マクロスDIGITAL MISSION VF-X ……10
魔法少女プリティサミーPart1 In The Earth ……82, 139
マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ……208
もうじや ……140

ら
リアルバウト餓狼伝説 ……94
リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～ …205
レイジレーサー ……100
レイストーム ……98, 139
Racin Groovy(レーシングルーピー) ……140
ロードランナー エクストラ ……140

2 SECOND ANNIVERSARY DPS

創刊2周年記念プレゼント

グッズ&ソフト大放出!

前号に引き続き、読者のみんなに大感謝!!の超ぶっとび目玉企画がコレ←

見よ！ プレミアムグッズ、高級アイテムほかの超豪華なこの品ぞろえを！ AからZ、全26種類186個のグッズがキミからのハガキを待っている。ジックリ悩んで、バッチリ応募しよう!!

AからZまで…豪華アイテムが大集合!!

大グッズプレ A to

ときめきメモリアル

3名

A『〜対戦ぱずるだま』オリジナルポスター

15名

B オリジナルコースター全キャラセット

15名

C 藤崎詩織クリアファイル

秘蔵の『対戦ぱずるだま』ポスターをはじめ、いずれもプレミアムものばかり。キミはどれにする？

(提供:コナミ)

50名

D ツーカー携帯電話

(提供:光通信)

▶連続通話約170分、連続待受け約150時間を実現したＴＨ161(京セラ)を、なんと50名様に!!(※)

※基本料金および、通話料は当選者の負担となります。また、機種のタイプは変更になる場合があります。ご了承ください(このプレゼントは、18歳未満の方は応募できません)。

5名

E コナミ'97卓上カレンダー横長タイプ

(提供:コナミ)

3名

F『KING'S FIELD』スタジアムジャンパー

(提供:フロム・ソフトウェア)

5名

G コナミ'97卓上カレンダー正方形タイプ

(提供:コナミ)

5名

H『FEDA2』特製マウスパッド

(提供:やのまん)

3名

I チョコボ

ファ

キャラク

ゼント Z!

3名

M ぷよすてーしょん

※販売店用立体シール（提供:コンパイル）

1名

P『マクロス』本皮ジャンパー

（提供:ＢＥＡＭ）

『マクロス』を愛するキミに贈る！ 500着限定生産の特製ジャンパーなのだ。

3名

R ステアリング型アナログコントローラ コックピット

▲ステアリングとフットペダルの２台一組!! ＲＣＧやフライトＳＬＧなどが、まさにアーケード感覚で楽しめるぞ。

（提供:オプテック）

5名

N『同級生麻雀』オリジナルポスター

（提供:ユーメディア／アローマ）

1名

O『同級生麻雀』5枚組テレホンカードセット

（提供:ユーメディア／アローマ）

5名

Q『NOëL』オリジナルテレホンカード

（提供:パイオニアＬＤＣ）

3名

S『アイドル雀士スーチーパイⅡ Limited』オリジナルカードカレンダー'97

（提供:ジャレコ）

エターナルメロディ

大好評『エタメロ』の貴重なグッズを大量放出！ ファンなら、ぜひとも手に入れておきたいよネ。

1名

T 出演声優寄せ書きサイン色紙

10名

U オリジナルマウスパッド チビキャラバージョン

30名

V 特製まくらカバー

5名

W オリジナルピンバッジセット

10名

X オリジナルマウスパッド ノーマルキャラバージョン

3名

J クラウド

3名

K エアリス

3名

L ティファ

イナルファンタジーⅦ

ター１Ｄプレート付 特製テレホンカード（提供:BEAM）

3名

Y『パラッパラッパー』パラッパ帽子

（提供:ＳＣＥ）

3名

Z『女神異聞録ペルソナ』オリジナルテレホンカード

（提供:アトラス）

応募方法

Ａから Ｚの中から、あなたが欲しいプレゼントを１つ選び、付属のアンケートハガキにある欄にその賞品記号を記入して応募してください（178ページの注意書きも参照）。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.41（2月14日発売）にて発表します。

2 SECOND ANNIVERSARY DPS

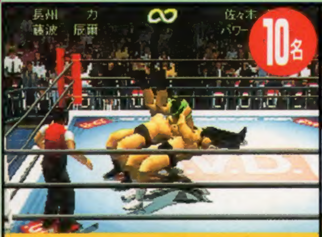
創刊2周年記念
プレゼント

2号連続第2弾!

大ソフト

まだまだ続く大放出!

2号連続で170タイトル、計584本をプレゼントしちゃうというこの大ソフトプレゼント、今回も人気タイトルめじろ押しでお届けするぞ。ここにある全タイトルをよ〜くチェックして、一番「欲しい!」と思う1本をハガキに書いて、さあ送ろう!!



10名

❶新日本プロレスリング 闘魂烈伝2

(提供:トミー)

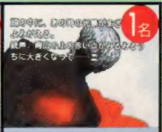
タッグマッチの楽しさは特筆モノ。さらに、お約束的な隠しキャラの登場は涙モノ。まさに最強のプロレスゲームだ。

10名 ❷マッハGoGoGo (提供:トミー)

10名 ❸くるくるトゥインクル 〜おねがいおほしさま〜 (提供:トミー)

10名 ❹新日本プロレスリング 闘魂烈伝 (提供:トミー)

1名 ❺雨月奇譚 (提供:トンキンハウス)



1名 ❻黒ノ十三 (提供:トンキンハウス)

1名 ❼V-TENNIS2 (提供:トンキンハウス)

1名 ❽黄昏のオード 〜ODE TO THE SUNSET ERA (提供:トンキンハウス)

3名 ❾本格麻雀 徹萬SPECIAL (提供:ナグザット)

3名 ❿アクチャーサッカー (提供:ナグザット)

3名 ⓫東方珍遊記 はーふりんぐ・はーっ!! (提供:ナグザット)

3名 ⓬リッジレーサー (提供:ナムコ)

3名 ⓭ワールドスタジアムEX (提供:ナムコ)

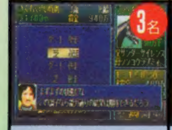
3名 ⓮エースコンバット (提供:ナムコ)

3名 ⓯スマッシュコート (提供:ナムコ)

3名 ⓰ナムコミュージアム VOL.4 (提供:ナムコ)

3名 ⓱レイジレーサー (提供:ナムコ)

5名 ⓲ハイパーラリー (提供:ハーベストワン)



3名 ⓳リーディングジョッキー ハイブリッド (提供:ハーベストワン)

3名 ⓴王宮の秘宝テンション (提供:バップ)

3名 ㉑Pinball Fantasies Deluxe (提供:バップ)

3名 ㉒BIG CHALLENGE GOLF (提供:バップ)

3名 ㉓新SD戦国伝 機動武者大戦 (提供:バンダイ)

3名

㉙ソウルエッジ

(提供:ナムコ)

バツグンの完成度を誇る武器格闘。一般公募によるコスチュームデザインコンテストも話題になった。

3名 ㉔THE OPEN GOLF History of Turnberry (提供:バンプレスト)

3名 ㉕学校であった怖い話S (提供:バンプレスト)

3名 ㉖にゃんとワンダフル (提供:バンプレスト)

3名 ㉗東亜プラン シューティングバトル1 (提供:バンプレスト)

3名 ㉘北斗の拳 (提供:バンプレスト)

今回は62タイトル232

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

グッズ&ソフト大放出!

プレゼント

全584本

3名

30 新スーパーロボット大戦

(提供:バンプレスト)

説明不要の大人気シリーズ最新作。初参戦ロボット、オリジナルロボットなども多数登場し、戦闘はさらに白熱!

3名

31 幻影闘技 SHADOW STRUGGLE

(提供:バンプレスト)

3名

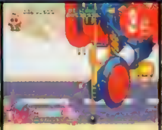
32 続ぐっすんおよよ

(提供:バンプレスト)

3名

33 第4次スーパーロボット大戦S

(提供:バンプレスト)



3名

34 タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー

(提供:バンプレスト)

3名

35 ゼイラムゾーン

(提供:バンプレスト)

5名

36 STAR WARS REBEL ASSAULT II

(提供:BPS)

5名

37 STAR WARS DARK FORCES

(提供:BPS)

5名

38 トーナメント・リーダー

(提供:ビクターソフト)

5名

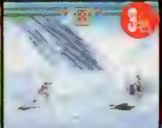
39 拳聖 ~キング・オブ・ボクシング~

(提供:ビクターソフト)

5名

40 クラシックロード

(提供:ビクターソフト)



3名

41 CRITICOM ーザ・クリティカルコンバットー

(提供:ビック東海)

3名

42 トワイライトシンドローム 究明編

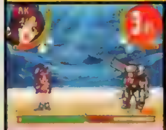
(提供:ヒューマン)

3名

50 ヒロイン・ドリーム

(提供:マップジャパン)

大好評の芸能人育成SLG。育成パートとAVGパートが見事にシンクロしていて、最後まで飽きさせない展開が魅力。



3名

43 アボなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♥

(提供:ヒューマン)

3名

44 クロックタワー2

(提供:ヒューマン)

3名

45 はるかぜ戦隊Vフォース

(提供:ヒング)

5名

46 ぼじっと

(提供:プレイアヘニュー)

3名

47 怪獣戦記

(提供:プロデュース)

5名

48 KING'S FIELD II

(提供:フロム・ソフトウェア)

3名

49 GO II Professional 対局囲碁

(提供:毎日コミュニケーションズ)

3名

51 エターナルメロディ

(提供:メディアワークス)

ファンタジーの世界を舞台にした、まったく新しいタイプの育成SLG。12人の女の子がとにかく超カワイイのですぅ。

3名

52 ネオ・プラネット

(提供:マップジャパン)

5名

53 オリンピア・山佐 バーチャパチスロ2

(提供:マップジャパン)

5名

54 ディスクワールド

(提供:メディアエンターテイメント/HAMLET[構成])

5名

55 ソニックウィングス スペシャル

(提供:メディアクエスト)

5名

56 ズープ

(提供:メディアクエスト)

5名

57 首都高バトル外伝 スーパーテクニックチャレンジ ~ドリフトキングへの道

(提供:メディアクエスト)

3名

58 HAUNTEDじゃんくしょん

(提供:メディアワークス)

3名

59 STREET RACER EXTRA

(提供:UBIソフト)

3名

60 ジョッキーゼロ

(提供:ライトスタッフ)

3名

61 ブルーフォレスト物語 ~風の封印~

(提供:ライトスタッフ)

3名

62 OverBlood

(提供:リバーヒルソフト)

本が当たる!

応募のきまり

欲しいソフトが決まったら178ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。また〝大グッズプレゼントAtoZ〟との同時応募も有効(当選はどちらか1つ)ですので、それぞれの欄にしっかりと欲しいグッズ、ソフトを記入して、ふるってご応募ください。当選者は、VOL.41(2月14日発売)にて発表します。なお、アンケート回答の内容は、プレゼントの当選・落選には一切関係ありませんので、できるだけ正直に、正確にすべての質問に答えるようにしてください。たくさんのご応募をお待ちしております。

電撃特報 1

敵バルキリー緊急襲来!

ゼントラーディの手によって開発された
新たな可変戦闘機の情報を入手!
そのポテンシャルを確認して、
戦闘に備えておこう!!

6機の翼が
宇宙を救う!

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

ジャンル	3D·STG	価格	¥6.800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月21日		アナログジョイスティック

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

©1997 BIGWEST ©1997 BANDAI VISUAL

ゼントラーディと地球の技術を融合して産み出された最強の機体

ファイター形態

バトロイド形態

ゼントラーディバルキリー（仮称）

DATA

スペック

全長	16.25m
全高	4.21m
全幅	14.83m
重量	13.56t
最大速度	M6.8以上（高度10,000M） M26以上（高度30,000M）

※エンジン、補助エンジンなどについての詳細は一切不明。

初代ＴＶ版「マクロス」から、最新作「マクロスプラス　MOVIE　EDITION」まで、その歴史の中の敵メカ中に可変兵器の存在はなかった。しかし、ここに「マクロス」の歴史に新たな１ページを刻む、画期的な機体が登場する。それが、このゼントラーディバルキリー（仮）、統合軍パイロットの間ではＥＶＡ（ＥＮＥＭＹ　ＶＡＬＫＹＲＩＥ）と呼ばれるこの機体である。

〝人間＝プロトカルチャーのテクノロジーと、ゼントラーディのテクノロジーが融合した、新たな戦闘デバイス〟これが、このゲーム『ＶＦ－Ｘ』に登場する敵のメカニックのコンセプトだが、その現時点での究極の形態が、この可変戦闘機なのである。

その性能についての詳細は不明だが、その最大速度は最新鋭機ＶＦ-22に匹敵 あるいは凌駕する。このゲームの中で、キミはその高い性能に恐怖することになるだろう。

メーカーが語る ゼントラーディバルキリー誕生秘話

創造的な行為をすることができなかったゼントラーディが、人類と共存することにより変わっていった。そして一部のゼントラーディ兵士が、当時開発直後のＶＦＸ-11を奪取し 第63254109ゼントラーディ外宇宙方面軍に逃亡。その後、様々な新兵器が彼らの手によって開発され、新たな種を蒔いていった……。これがゼントラーディ陣営に可変戦闘デバイスが登場する要因となる歴史です。

「バルキリーに勝つためには」

ゼントラーディは〝戦闘機よりも速く、戦車よりも強力で、歩兵よりも敏捷でありながら、そうは見せない戦闘デバイス〟でのみ、数の論理以外でバルキリーの圧倒的性能に勝てると判断したのです。

『VF-X』

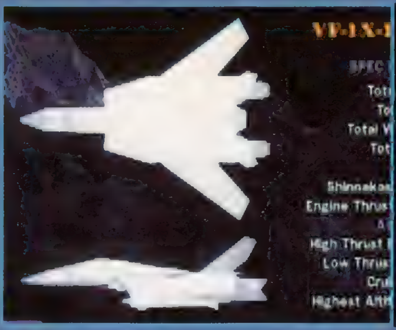
ミッションガイダンス

キミの任務は、統合軍に反抗するはぐれゼントラーディに拉致されたアイドルグループ"ミルキードールズ"の奪還とともに、敵の目的を明らかにすること。ミッションが進めば、敵が彼女たちをさらった理由や、ミルキードールズの歌を中核とした次期防衛戦略などの真相が明らかになるのだ！

機体選択

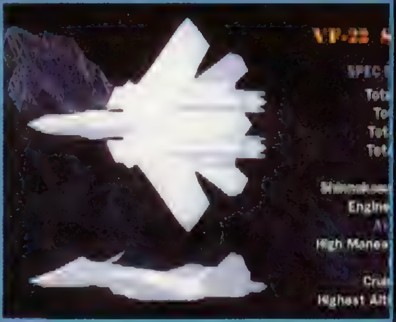
各ミッションのはじめに、艦長からのブリーフィングを受けたら、そのミッションで使用する機体を選択する。選択可能な機体はミッションが進むにつれ増えていく。難度の高いミッションには、やはり高性能な機体を使用したいところだが、キミが腕に自身のあるパイロットならば、趣味で選んでもかまわない。ただし、作戦に失敗して撃破された機体は、修理のためしばらく使用不可となるので注意。

▲ユーリ・ユイから、選択できる機体の説明が聞ける。セーブ＆ロードも、この画面で。



VF-1Xplus

◀最初から使用できるのはこの機体のみ。また、ミッションに失敗した場合でも、この機体だけは常に使用することができる。まずは操縦感覚に慣れよう。



VF-22

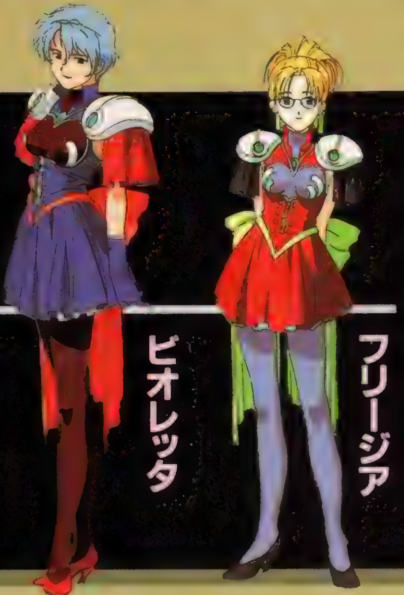
◀ＶＦ－19とともに、ゲーム後半に選択可能になる。最新鋭だけあって、機動性やスピード、ミサイルのロックオン範囲や発射数といった性能もダントツ。

戦闘

ミッションクリアのためには、そのステージごとの条件を満たさなければならない。基本的にはターゲットとなる敵や建造物を撃破していけばいいが、中には特定のターゲットを追跡して敵の基地を発見しなければいけない、なんてミッションもある。担当オペレーターからの通信による指示や、レーダーやヘッドアップディスプレイに表示されるインジケーターに気をつけて、的確に作戦を実行しよう。敵の部隊は次々に現れるので、すべて相手にしていては、命がいくつあっても足りないだろう。

▲市街地でのミッションでは、作戦区域へ向かう前半にも、敵の防衛部隊と遭遇することになる。

◀一定数の敵機を撃破することが、クリア条件になっているミッションもある。オペレーターの通信を聞こう

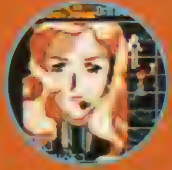


宇宙の運命を担う5人の歌姫たち

オペレーター

キミの作戦行動をサポートしてくれるのが、「マクロス」シリーズには欠かせない（？）オペレーターギャルズ。ヴァルハラⅢには3人のオペレーターがいて、ミッションごとに担当が交代するぞ。また、キミの乗る機体の整備を担当してくれる、メカニックのユーリ・ユイの存在も忘れてはいけない。

美保美穂


カレン・アレン

ホアン・ホアン

ユーリ・ユイ

変形

ミッションの舞台となるのは、宇宙空間から、惑星上空、低空、都市や敵基地など、さまざまな地形がある。このような状況での任務を遂行するには、もちろん、VFシリーズの可変機能をフルに活用しなければならない。変形の操作は、Ⓐと Ⓑを使用。たとえば、ファイター形態からならⒶでバトロイド、Ⓑでガウォークというように、必要な形態に段階をおかずに変形することが可能になっている。実際のミッションの中では、ターゲットまでの長距離をファイターで移動、標的を捕捉したら、ガウォークやバトロイドで攻撃といった使い方が主になる。ただし、ファイター形態で地形に接触するとダメージを受けてしまう。複雑な地形では、ガウォークが役に立つぞ。

VF-19Aの3形態

バトロイド

ガウォーク

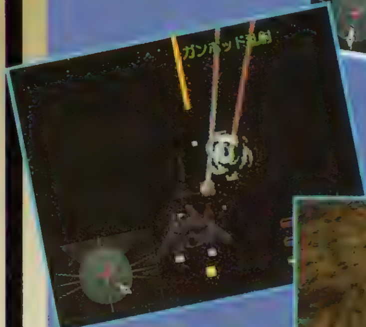
ファイター

必殺技

板野サーカスに代表されるようなアニメ独特のアクションを体験できるのが、各機体、各形態ごとに用意された必殺技の数々。R1を押しっぱなしにすると、その形態での必殺技のメニューが表示され、対応するボタンを押すだけで、自動的に必殺技のアクションを行うのだ。必殺技の効果は、画面の敵すべてにダメージを与えたり、攻撃を回避したりといろいろ。どの場面で使うかはキミしだいだ。

▲[illegible]、必殺技のアクション中は[illegible]。[illegible]こともあるぞ。

アニメそのままの超迫力超高速バトル



UNSPACY メカニカルファイル

VF-1Xplus

DATA

スペック

全長	14.23m
全高	3.84m
全幅	14.78m／8.25m
重量	13.25t
巡航速度	M2.71
最大速度	M3.87

エンジン

Shinnakasu P&W Rolco FF2001'2
Engine Thrust 1150kg,
Roactor 650MW'2

補助エンジン

High Thrust Burner,Shinnakasu NBS-1'4
Low Thurst Burner,P&W LHP-C4'18

「マクロス」の世界において、可変戦闘機すべての俗称ともなっている〝バルキリー〟の呼称を持つ名機。ひと世代前の機体であるが、エンジンまわりの改装によって、実戦での使用にも耐えうるものになっている。

ゲーム中での操作は、形態ごとに変わるが、基本的に方向キーが操縦竿、L１、２がスロットルと考えればいい。攻撃は、ⓧがバルカン、◎でロックオンしてホーミングミサイル発射だ。

また『VF－X』は、アナログスティックにも対応している。アナログ操作なら、微妙な旋回やロール角の調整もできるので、さらに高度な飛行テクニックによる戦闘が可能になる。ぜひとも試してみてほしい。

◀さすがに、後半のミッションをこの機体でクリアするのは、かなり厳しいだろう。

◀VF－1Xの必殺技ポイントは、わりと少ない。使いどころが重要だ。

ファイター

大空を切り裂く鋼鉄の疾風

高速で飛行する戦闘機形態。スピードが速いだけに小回りがききにくく、近距離の敵を捕捉するのは意外に難しい。旋回は✚キーの左右でロールだが、R１を押しながらだと、機体を傾けずに回頭するヨーになる。この使い分けで、よりリアルで高度な飛行が可能なのだ。

必殺技ガイド

全弾発射 5

▶大量のミサイルを、ターゲットに向けて発射。

ランダムアタック 6

▶変形しながら攻撃し、全方位の敵に大ダメージ。

ロールシザース 2

◀攻撃をかわしつつ、後方の敵のバックをとる。

※必殺技名の下の数字は、その必殺技を使用するために必要な必殺技ポイントを表します。

必殺技ガイド

ガウォーク

ファイターとバトロイドの中間形態だが、その独特の姿勢によるホバリング能力の利用価値は高い。３つの形態の中でも、ゲーム中に最も多く使用することになるだろう。操作はＬ１、２で前後進退、✚キーで上昇下降と、左右への移動を行う。地上でのミッションの場合、上昇すると自動的に見下ろすような視点に切り替わるので、対地攻撃に向いている。

全弾発射 5

▲耐久力の高い敵を破壊するミッションで役に立つ。

高速完全回避 2

▶攻撃をかわしながら、高速で突撃する。

ガンポッド乱射 2

◀ガンポッドの銃撃により、前方の敵すべてを攻撃。

バトロイド

この形態は、接近戦専用といえる。攻撃はガンポッドのみだが、視界内のターゲットを自動的にロックオンして狙い撃ちできる。◎でターゲットの切り替えも可能だ。

必殺技ガイド

転がりガンポッド撃ち 4

◀前転して攻撃をかわし、前方の敵すべてを攻撃。

連続パンチ 2

◀目標に急接近してパンチ攻撃。敵１体を確実に撃破する。

ガンポッド打撃 2

▶ガンポッドで殴る。連続パンチとの使い分けは趣味で。

ガンポッド乱射 2

▶敵が多い場合など、単体攻撃型の技と使い分けたい。

電撃特報2 新キャラクター&ゲームシステム完全紹介

天下無敵、疾風怒濤の3D・格闘ACT『セイバーマリオネットJ』。このファン待望のゲームの全貌を、徹底的、かつ完璧に紹介！ これを読めばゲームシステムから新キャラクターまで、すべてわかる！

セイバーマリオネットJ
BATTLE SABERS

ジャンル	3D・格闘ACT	価格	¥6,800 限定版¥7,800
メーカー	バンダイビジュアル	対応周辺機器	2P対戦可
発売日	3月予定		

セイバーマリオネット J BATTLE SABERS

SABER MARIONETTE "J"

もちろん初回限定版もあり!

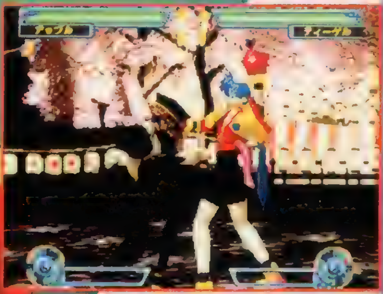
最近いろんなゲームで発売されたゲームの限定版。熱狂的ファンの多いこの「セイバーJ」にも、もちろん登場だ！ 特典は以下の通り。

●BOX仕様Doki Doki乙女箱
●Suki Sukiマスコット×3体
　下のような（実物は未着色）マスコット。
●特製ポートレート×20枚

これがおまけ

4人目のマリオネット

アップル
APPLE



ついにその存在が明らかになった4人目のマリオネット〝アップル〟。彼女は、ライム、チェリー、ブラッドベリーたちが目覚めなかった場合に用意された、予備の乙女回路を持ったマリオネット。そのためか、ほかの3人と比べてとっても控えめで、遠慮深い。ただ、小樽への愛は誰にも引けをとらない！ しかし、控えめな性格が災いしてか、その想いが伝えられない。

こんなアップルは、受け身投げや、飛び道具を跳ね返すといった、〝受け〟を中心とする戦法を得意とする。

■キャラクターデータ

◎身長／153cm ◎体重／44kg

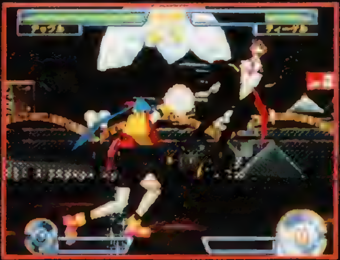
◎B・W・H／90・55・85

必殺技

アップルの必殺技は、回転しながらアッパーを放つ〝ジェットレインボウ〟と、敵の飛び道具を跳ね返す〝ソニックエッジ〟の2つ。ほかに超必殺技としてハートブレイク・ボンバー（次号公開）がある。

ジェットレインボウ

▲グルグルと回りながらアッパーを出す。動きがハデで◎。



ソニックエッジ

▲敵の飛び道具を跳ね返す。ここから投げにいくのが1つのパターン。

©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店／バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ※ゲーム画面はすべて開発中のものです。

ダッシュ攻撃

投げ

ジャンプ攻撃

ダウン攻撃

攻　撃

この『セイバーJ』の最大のポイントは、〝簡単な操作（コマンド）で、ハデな演出〟というもの。そのために必殺技のコマンドなども極めて簡単！　ただ、そうはいっても押さえるところは押さえている。ダッシュ、受け身投げ、ジャンプ、カウンター、ダウン攻撃などはもちろんある。

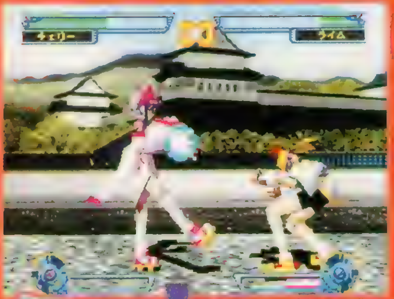
ゲームは、小樽を巡る4人のマリオネットと、3人のセイバードールズの熾烈な戦いというもの。必殺技、超必殺技ともに各キャラごとに2つ、1つと共通の数になっていて、どのキャラでも十分に戦えるようになっている。

『セイバーJ』ゲームシステム完全解析

『セイバーJ』は、オーソドックスなタイプの3D・ACT。ただ、このゲーム独特のシステムというものは存在する。ここでは、下の3つのシステムについて解説していく。

乙女回路

乙女回路とは、通常ゲームの必殺技ゲージのようなもの。ダメージを受けるとゲージがたまり、ゲージが最大になると、乙女回路が発動する。発動時は、攻撃力、移動スピード、ジャンプ力などすべての能力がアップして、超必殺技が出せるようになる。



これが

超必殺技

ヒートキック

でかキック

ハイジャンプ

バーニア

パーツ

このゲームの特色の1つがこのパーツシステム。戦いの前に強化パーツを選択して、その効果を最大限に生かしながら戦うのがポイント。パーツの種類は以下の通り。パーツのつけられる数も変更可能。

●ヒートパンチ・キック
　攻撃時に炎をまとい、ダメージUP。
●でかパンチ・キック
　当たり判定を拡大させる。
●ハイジャンプ
　しゃがみジャンプでジャンプ力UP。
●バーニア
　空中である程度制御が可能に。

無邪気で素直な戦う乙女

ライム LIME

■キャラクターデータ
◎身長／155cm　◎体重／45kg
◎B･W･H／83･55･85

一番最初にジャポネス歴史資料館で発見されたマリオネット。登場時は神秘的なイメージがあったが、その後はまるで、ただの子供状態。精神年齢はどう見ても5〜6歳程度。ただその子供のような純真さが大きな魅力となっている。

このゲーム中でのライムは、ダッシュ技や、ジャンプ技といった攻撃を中心とした、ガンガン押すことを得意とする。必殺技もアッパーやキックといった攻撃系のものばかりで、初心者にもかなり使いやすいキャラクターといえる。今回は未公開だが、超必殺技は、〝超すぺしゃるみらくるライムあたーく〟という強力な攻撃だ。

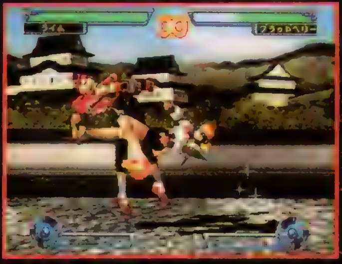
▲ライムの場合は、とにかく攻撃につぐ攻撃がポイント。

▲ヒートパンチをつけての攻撃などが、一番ライムらしい。とにかく攻めて、攻めて、攻める。

必殺技

ライムの必殺技は、ジャンプしながら強力なアッパーを叩き込む〝ライムアッパー〟と、遠距離から一気に飛び込む〝ライムキック〟の2つ。ちなみに必殺技は、Rボタンでの1発出しも可能。

ライムアッパー
▲某大人気格闘ACTの昇◯拳に似た技。その攻撃力はかなり大きい。



ライムキック
▲離れた位置から飛んできてキックを放つ。攻撃の起点としても使える。

少し夢見がちなしっかりもの

チェリー

CHERRY

■キャラクターデータ

◎身長／150cm　◎体重／43kg

◎B・W・H／80・50・80

２番目に発見されたマリオネット。家事全般から、ハッキングにいたるまで、頭脳を使うことに関してはマリオネット中最高の能力を誇る。反面、実戦には一抹の不安が……。しかも、すぐに妄想にひたって状況を忘れるという欠点もあり。

このゲーム中では、飛び道具を中心に戦うことになる。長くないリーチと、強力な攻撃系必殺技がないために、距離をとって戦うことがポイント。

◀飛び道具の紅蛍を中心に攻撃を組み立てるのがセオリー。飛び道具を出せるキャラは少ないし。

必殺技

飛び道具の"紅蛍"、回転しながら相手にアッパーを入れる"花鳥風月"の２つがチェリーの必殺技。超必殺技の"熱烈!!ファイヤー炎舞!!"は、飛び道具の連発技。

紅蛍

◀雅な雰囲気を持つ(?)、飛び道具の"紅蛍"。ただし、威力はそれほどでも。

花鳥風月

◀回転しながらアッパーをたたき込む"花鳥風月"。見栄えはなかなか。

必殺技

ブラッドベリーの必殺技は、投げ技の"トルネードバスター"と、２段蹴りの"無影脚"の２つ。超必殺技は投げまくる"ファイナル・ギャラクティックイルミネーション"。

トルネードバスター

◀相手をたたきつける投げ技"トルネードバスター"。ダメージは大きめ。

無影脚

◀連続蹴りの"無影脚"。長い足のリーチがポイント高い。先制攻撃などにもOK。

一本調子な熱血アネゴ

◀パワフルな攻撃がブラッドベリーの最大の特長。

■キャラクターデータ

◎身長／165cm　◎体重／50kg　◎B・W・H／95・60・88

３番目に見つかった、最も成熟した意志とボディを持つマリオネット。べらんめえ口調と、アネゴ肌な性格がとんだ災いをもたらすことも多い。このゲームでは、長いリーチを生かした攻撃と、ダメージの大きい投げをメインに戦うことに。攻守のバランスのとれた、使いやすいキャラ。

ブラッドベリー

BLOOD BERRY

ティーゲル

TIGER

セイバードールズのリーダー格

◀スピードを生かしたダッシュ攻撃が、ティーゲルの最大の武器。飛び道具を織り混ぜれば、攻撃の幅が大きく広がる。

■キャラクターデータ
◎身長／165cm ◎体重／55kg
◎B･W･H／98･63･90

ライムたち4人のマリオネットと敵対関係にあるセイバードールズのリーダー格。

ゲームでは、すばやい動きを生かしたダッシュ攻撃と、飛び道具を中心として戦いに挑むことになる。

必殺技

もう1つの必殺技は、ムチによる攻撃の"スレイヴラッシュ"だ。

デスニードル

◀飛び道具の"デスニードル"。飛び道具を撃てるのはかなり有利。

必殺技

その他の必殺技は、エネルギー弾を撃ち出す"プラズマキャノン"。

ブラッドビート

◀飛び上がってヒザで攻撃する"ブラッドビート"。攻撃力はかなりのもの。

ルクス

LUKS

冷静なる野心家

◀飛び道具と、遠距離から攻撃を織りまぜ、距離をとって戦うこと。

■キャラクターデータ
◎身長／160cm ◎体重／50kg
◎B･W･H／93･58･80

セイバードールズの中で、スパイ工作などの情報部門を担当する。

ゲーム中は、必殺技が2つとも遠距離からの攻撃技のために、距離をとって戦うことが基本となる。

■キャラクターデータ
◎身長／160cm ◎体重／52kg
◎B･W･H／95･60･87

セイバードールズの中でも、最もケンカっぱやいが、けっこう純情。

ゲームでは、投げと、いろいろな道具を使って、ガンガン押しまくる戦法が何より効果的。

必殺技

ほかに、鉄球をグルグル回して攻撃する"ヘルドライブ"がある。

パンター滅殺光

◀目から怪光線(?)を発する"パンター滅殺光"。やはり人間ではない……。

▲攻撃力の大きな技を中心に、アニメのように攻めまくるのがパンターにはピッタリ。

パンター

PANTHER

最も攻撃的なセイバードールズ

電撃特報 3

先どり徹底紹介

爆れつハンター ～それぞれの想い…のわぁ

このたび、OVAも発売されてますます人気の『爆れつハンター』！ PSでのゲーム化第2弾は、個性全開のキャラクターたちが原作そのままのノリで活躍するAVGだ。はやくも3月に発売される、この注目作の内容を徹底レポート！ いつもの連中が、今回はどんな活躍を見せるのか!?

PS版『爆れつ』第2弾！

とびきり楽しい、AVGなのだ…!!

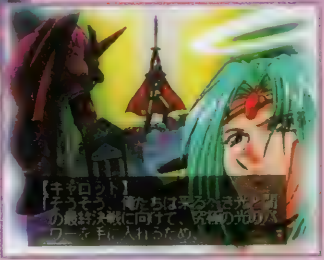
ンター

んちゃって〜

《今回の任務は謎がいっぱい!》

『爆れつハンター』の物語の舞台となるスプゥールナ大陸では、魔法を操る力を持つ法族（ソーサラー）が、庶民（パーソナー）たちを支配している。力を持たない庶民のため、権力をかさに悪行の限りをつくす法族を討つ必殺の仕置き人、それが彼ら法族狩り（ソーサラーハンター）だ！　今回の任務は、ダマンドの森の調査という、一見地味なお仕事。しかし、この森は７年前の大火事で消失していたのが、突然、復活したのだという。しかも、調査には、７年前の火事の唯一の生き残りだという美少女シャールが、本人の希望で同行。森が復活した理由は？　そして、７年前に何があったのか？　謎を秘めつつ物語は始まる……。

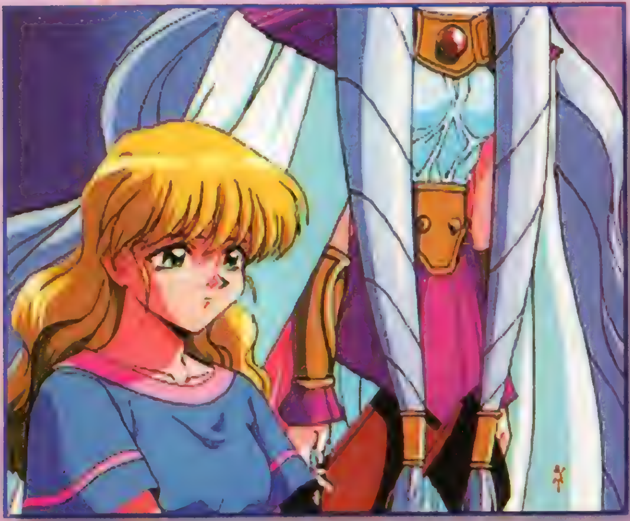
神と悪魔が最終決戦…!?
(ちがいます)



未確認飛行物体が裏山に…!?
(ウソです)

ミステリアスな美少女シャールの過去に隠された秘密とは？

オリジナルキャラも登場!



爆れつハンター〜それぞれの想い…のわぁんちゃって〜

爆れつハンター
〜それぞれの想い…のわぁんちゃって〜

ジャンル	AVG	価格	¥5,800予定
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月14日予定		

TV版から人気のOPをムービーで収録!

©あかほりさとる・臣士れい・メディアワークス／爆れつ委員会・テレビ東京・創通エージェンシー ©BANPRESTO 1997

第1章のストーリー紹介&ゲームシステムを解析

STORY

『それぞれの想い…』のストーリーは3章構成。第1章は、ダマンドの森へ向かうため、真夏の街道を歩く一行のシーンからだ。あいかわらずのキャロットは、任務よりもシャールちゃんのほうが気になる様子……。

炎天下を歩く4人

無口で可憐な同行者

謎のカラクリ兵の襲撃

突然、彼らの行く手を阻んだのは、見たこともない奇妙なモンスター。襲いかかってきたヤツらとの戦闘シーンに突入することになるぞ。戦闘後、倒したモンスターを調べた結果、生物でも魔法で動くゴーレムの類でもないことが判明。これもダマンドの森の事件に関係が？

▲カラクリ兵たちは、明らかにキャロットたちを狙って襲ってくる。

◀マロンが調べても、さっぱり理解不能。機械のほとんど発達していないこの世界で、だれがこんな物を？

SYSTEM

キャロットの行動を選んでストーリーを進めよう!

プレイヤーは、基本的にキャロットの立場でストーリーを進めていく。会話のあちこちに選択肢が用意されていて、プレイヤーしだいでメッセージの展開や、見られるシーンが変わるのだ。

▲原作でもおなじみのこんなシーン。この場合、どっちに助けを求めても助けてはもらえないんだけどね。

顔グラフィックで会話を演出

会話のバックにはこのようにグラフィックが表示されているけど、微妙な表情やキャラ同士の関係を見せるための顔グラフィックも表示される。これは、表情が出るだけじゃなくて、位置関係も会話の流れにあわせて動くようになっているのだ。『爆れつ』らしい、テンポのいい会話が楽しめるぞ。

戦闘シーンでは作戦が大切

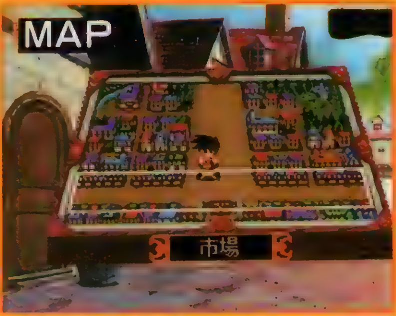
戦闘シーンでも、プレイヤーが直接コマンドを選択するのは1人だけ。ほかの仲間の行動は、作戦コマンドで攻撃重視か防御重視かのバランスを設定するのだ。攻撃などのパターンも複数あり、単調にはならないぞ。

▲このゲージで、仲間の作戦を指示。左へ行くほど攻撃重視になる。

◀▲シーンによっては、攻撃や防御以外にも、特殊な行動コマンドを選択して戦うことになるのだ。

町ではキャロットを移動

町の中での行動は、マップ上でキャロットの行き先を指定して移動することになる。例えば、ダマンドの森へ行く前に寄るこの町では、酒場、市場、教会の3カ所に移動可能。移動するごとに、左上の砂時計の時間が経過して、砂が落ちきると宿に戻ることになるのだ。



酒場 ▲きれいなウェイトレスのおねーちゃんがいる。当然、キャロットはナンパにとりかかるけど……。

市場 ▲ここでも、ティラが目を離したスキをついてシャールを口説こうとするキャロット。

教会 ▲マロンが真剣に調べ物をしている。ジャマしちゃ悪いけど、なにか収穫はあるかな？

選択で展開が変わるシーンも…

選択によっては、場面の展開が変わる場合もある。ストーリーの流れが大きく変わることはないようだけど、例えば、町に寄らずにダマンドの森へ直行することだってあるのだ。

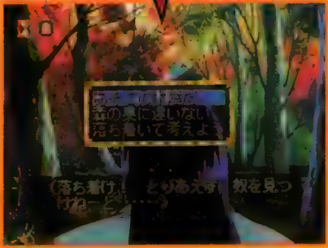
▲ダマンドの森で、怪しい3人組に遭遇。美人に声をかけるかどうかで、この後の戦闘の展開が大きく変わる。

◀踏みとどまった場合は、ティラが変身して2人を倒してくれる。でも、選択しだいでは、彼女が撃たれることに。

ムダな選択はできない!

画面左上に砂時計が表示されている場面では、コマンドの選択回数に制限がある。たとえばこのシーンでは、森のどこかに隠れている敵を早く見つけないと、マロンがやられてしまってゲームオーバーとなるのだ。よく考えて選択すべし。

ヤツはどこだ!!

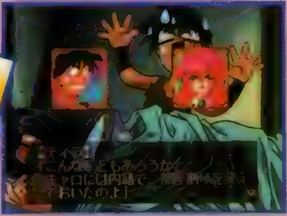


▲撃たれて負傷したマロンが危ない！　行動を選択するごとに、砂時計が減っていくぞ。

▲時間切れになる前に銃を持った敵を見つけるには、慎重なコマンド選択が重要。

町で情報収集だ

謎の敵に備えて、町で情報を集めていくことに。マロンは教会で調べ物、ティラとシャールは市場で聞き込み。で、キャロットはといえば、本能のおもむくままに町中をうろつくのだ。夜になったら、お約束どおりにシャールに夜這いをかけることもできるぞ。



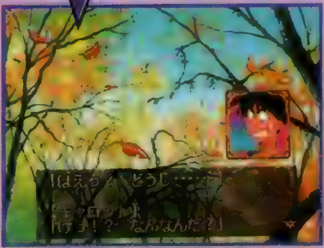
もちろんおやくそくもあります

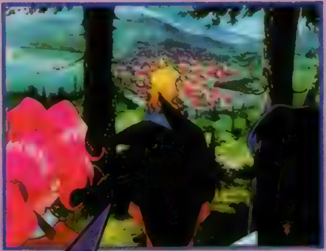
ダマンドの森

いよいよ一行はダマンドの森へ。しかし、森に足を踏み入れたとたん、真夏のはずが周囲は秋模様に！　しかも結界によって森の中に閉じこめられてしまったのだ。森の中にはシャールの故郷、リデンプションの町も復活している!?　謎の武器を操る男たちも襲ってきて、ますます謎は深まっていく!!

結界が？

▼▶やはり、魔法の力による現象だろうか？





リデンプションの町も復活か？

謎の3人組との戦い

この先4人を待つのは？

電撃特報 4

ついに公開された画面写真を中心に、気になるソフト『初恋ばれんたいん』を大紹介！

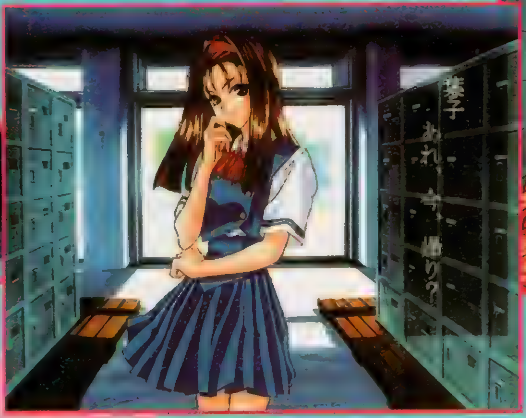
高校2年の始業式から3年のバレンタインデーまでのおよそ2年間の限られた時間で、女の子の心をガッチリつかむ期待の恋愛SLG『初恋ばれんたいん』。今回は画面写真の初公開と併せ、恋愛の相手の女の子たちも紹介する！

「初恋ばれんたいん」は、これまでの恋愛SLGとはちょっと違う。従来のゲームは、パラメータをアップさせて女の子に好かれるといった、いわば受動的なスタイルが基本的なゲームシステムとなっていたため、ゲームのほとんどがパラメータ操作という地道で単純な作業になりがちだった。しかしこの『初恋ばれんたいん』は、確かに育成パートは用意されているけれども、ゲームのメインとなるのは、クラブ活動やアルバイトをしたり、男友だちと遊びに行ったり、さらには女の子に思いを伝えるために手紙を書いたりなどといった、実際に日常の生活で行われるような行動なのだ。もちろん、これらの行動を通して女の子と知り合ったり、気になる子と仲良くなることだってできる。日々の学生生活を存分に楽しみながら、積極的に恋愛にもチャレンジしてみる。このゲームの中では、そんなうれし恥ずかしい青春の1ページを体験できてしまうのだ！

◀少女マンガ風の学校生活が満喫できるのが、このゲームの特徴。

▲メッセージはマンガのフキダシを意識した縦書きになる予定だ。

▲どんな高校生活が展開されるのか、大いに期待したいところ。



◀照れてしまうようなシチュエーションもばっちり用意される。

初恋ばれんたいん

初恋ばれんたいん

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	未定		

©Family Soft キャラクターデザイン／羽原よしかづ

気になる女の子のプロフィールをチェック

ここでは、このゲームに登場する10人の女の子を紹介しよう。個性豊かな女の子ばかりだから、キミの好みの子もきっといるハズ。気になるあの子をチェックして、今から攻略の計画でも立てておくといいかも!?

大友千秋

主人公より1つ年下の内気な子。読書や映画鑑賞（ラブロマンス）が趣味。少々病弱。

伊達　桜

日舞の名家の長女。ロックシンガーになるのが夢だが、自分の立場もあり、悩んでいる。

前田麗香

大手貿易会社の社長令嬢。少々気まぐれで高飛車だが、本当は寂しがりやで甘えん坊。

武田雪恵

主人公の1つ年上の、おっとりしたお姉さん。新体操部のホープで男女を問わず人気が高い。

織田夏澄

主人公の幼なじみ。世話好きで料理が得意な女の子。明るい性格で、友だちも多い。

島津絵里

新体操部所属。実力はあるのに上がり症で結果が残せていない。内向的で、男性恐怖症。

真田春奈

主人公の2つ年下で、結構人気のあるアイドルタレント。明るく元気な少女趣味の女の子。

松平葉子

正義感が強く、曲がったことが大嫌い。負けん気が強く頑固だが、家庭的な女の子。

斎藤　綾

主人公とは小学校以来の腐れ縁。スポーツ万能、男勝りで気が強いが、涙もろい一面も。

毛利麻美

おしゃべり好きで情報通。ちょっとルーズで快楽主義的な女の子。主人公より1つ年下。

PS初の本格派アクションRPG、

ALUNDRA

アランドラ

彼を待ち受ける運命とは？

夢を題材にしたPSオリジナルのA・RPG、『アランドラ』が発表された。主人公は「夢に導かれた少年」アランドラ。プレイヤーは彼を操り、フィールドやダンジョンでモンスターと戦っていくことになる。他機種で大作A・RPGを手掛けたスタッフが制作していることもあり、ゲームの完成度は折り紙つきだ。このゲーム、絶対に見逃すな！

アランドラ

ジャンル	A・RPG	価格	未定
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	春予定		

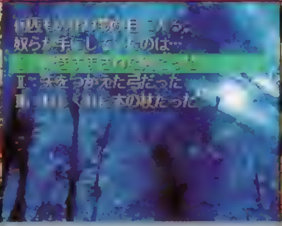
©Sony Computer Entertainment Inc.

つIに登場！

ＲＰＧの充実ぶりがうれしい最近のＰＳ。「ＲＰＧが少ない」といわれていた時期があったなんて信じられないほど。ただ、改めてその内容をチェックしてみるとオーソドックスなコマンドタイプ、ポリゴンキャラを利用した３Ｄタイプ、そしてＳＬＧ要素の強いシミュレーションＲＰＧの３タイプがそのほとんどを占めていることに気づかされる。そう、意外にもアクションＲＰＧというジャンルの影は薄かったのだ。そんなところに発表されたのが、この『アランドラ』。実績のあるスタッフが結集して作り上げた本格派のＡ・ＲＰＧだけに、出来栄えの方も約束されたようなもの。ＭＤ『ランドストーカー』のメインスタッフがゲームシステムとキャラデザインを担当し、小説版『ウィザードリィ』でお馴染みの手塚氏がシナリオを書き、アニメ＆ゲームファンから高い支持を得ている田中氏が音楽を担当するというのだから、それも当たり前だよね！

◀ＰＳでは、今までこれという作品のなかったＡ・ＲＰＧ。このジャンルに飢えていた人にとって、まさに感涙モノ！

［制作スタッフも実力派ぞろいなのだ！］

企画・進行	企画(マップデザイン)	キャラクターデザイン	シナリオ	音楽
大堀 康祐	折茂 賢司	玉木 美孝	手塚 一郎	田中 公平
				
有限会社マトリックス取締役。今までにFC『サンリオカーニバル』、MD『ランドストーカー』、SFC『フェーダ』といった作品の仕様を手掛けてきた。(写真：代表作『ランドストーカー』仕様担当)	漫画家歴15年、雑誌編集者歴5年という異色の経歴を持つ。MD『シャイニング・フォース』、MD『ランドストーカー』、SFC『フェーダ』等の制作に参加してきた。(写真：代表作『シャイニング・フォース』制作担当)	MD『シャイニング&ザ・ダクネス』、MD『ランドストーカー』等のキャラデザインを担当。SFC『フェーダ』ではキャラデザイン&プロジェクト総監督も務めた。(写真：代表作『シャイニング&ザ・ダクネス』キャラデザイン担当)	スタジオベントスタッフ所属。パソコンやゲーム雑誌のライターを経た後、小説家としてデビューした。コミックの原作やゲームのシナリオなども手掛けている。(写真：代表作『リング オブ サイアス』シナリオ担当)	OVA『トップをねらえ！』やTVアニメ『機動武闘伝Gガンダム』でおなじみ。ゲームでもPC『天外魔境 風雲カブキ伝』、SS『サクラ大戦』等を手掛けている。(写真：代表作『サクラ大戦』音楽担当)

©1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©1992 SEGA CLIMAX／SONIC ©SEGA 1991 ©1996 Athena ©SEGA ENTERPRISES,LTD. ©RED 1996

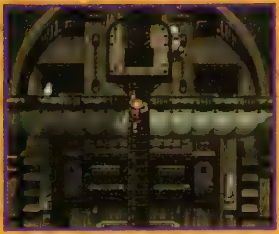
走って、跳んで、戦って アランドラの多彩なアクションに注目！

主人公

アランドラ

大陸の遙か南に位置するカリア海の名もなき小さな島に生まれ育つ。夢に出てくる老人の呼びかけに応えるため、両親に別れを告げて旅立った。イノアの村で夢の研究をしているセクタスと出会ったアランドラは、彼の助力の元、エルナとして覚醒することになる。

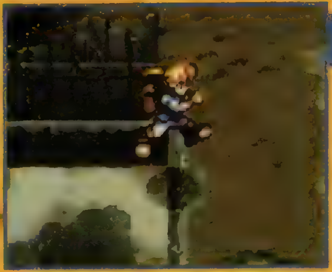
アクションRPGというジャンルからもわかるように、主人公のアランドラは様々な行動を取ることができる。ここではその中から基本的なものを紹介していこう。状況によっては、これらのアクションをうまく組み合わせる必要もあるぞ。ダッシュしてから攻撃したり、持ち上げたアイテムをジャンプ中に投げつけたり、ね。また、特定のオブジェを攻撃することで、トラップのスイッチを切ったりすることもできるようになっているのだ。



ダッシュ

敵が密集しているところを駆け抜けるときなどに威力を発揮するダッシュ。ただしすぐに走り出すのではなく、一度その場で足踏みをしてから、キーの入っている方向へ走るようになっているのだ。

ジャンプ

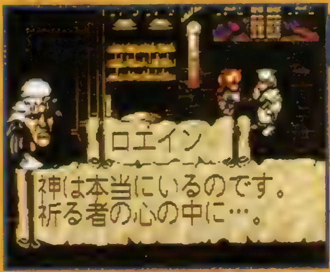


マップ内には至る所に段差がある。1段分の段差ならばジャンプすることで飛び移ることができるので、いろいろなところでジャンプしてみよう。ジャンプしないとクリアできないトラップもあるぞ。

攻撃

□ボタンを押すとその時に装備している武器で攻撃する。ただし自分のいる場所の、向いている方向にしか攻撃できない（ことが多い）ので注意！　敵の近くまでちゃんと移動してから攻撃しよう。

会話



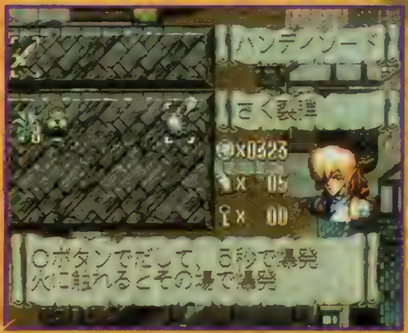
ストーリーを進めていくためには、登場人物たちとの会話が不可欠だ。人を見つけたら、まずは近づいて行って話しかけてみよう。もしも困っている人がいたら……もちろん助けてあげるよね？

持ち上げる

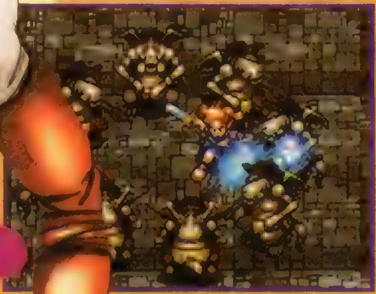
落ちているアイテムの中には、持ち上げることができるものも。投げつけることで敵にダメージを与えることも可能なのだ。写真のように、アイテムをうまく利用しないと解けないトラップもあるぞ。

状況に合わせて装備を変え、戦おう！

冒険を進めていくことで、新しい武器や防具を手に入れることができる。それぞれに特徴が設定されているので、状況に合わせて、こまめに装備し直しつつ戦っていくといい。ここでは、アランドラが装備することのできる武器を５種類紹介しよう。詳しいデータはまだ明かされていないけれど、画面写真（オープニングムービー内の１カット）を見れば、どんな武器なのかだいたい想像できるよね？　近距離戦用の剣、広範囲を攻撃する鎖、遠距離戦用の弓、それに魔法を使える杖……って感じかな？



◀装備の変更はここで行なう。カーソルを合わせておくと細かい効果も表示される。

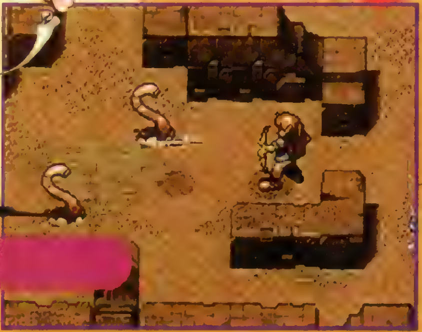


剣

氷の杖

炎の杖

鎖

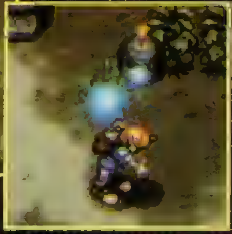


弓

アイテムを使いこなせ！

画面の左上に２種類の絵が表示されているのがわかるかな？これはその時に装備している武器とアイテムを表しているのだ。アイテムには体力を回復する薬草、攻撃にも使える炸裂弾といったものが用意されているぞ！

▲薬草を使ったところ。体力回復アイテムだ。

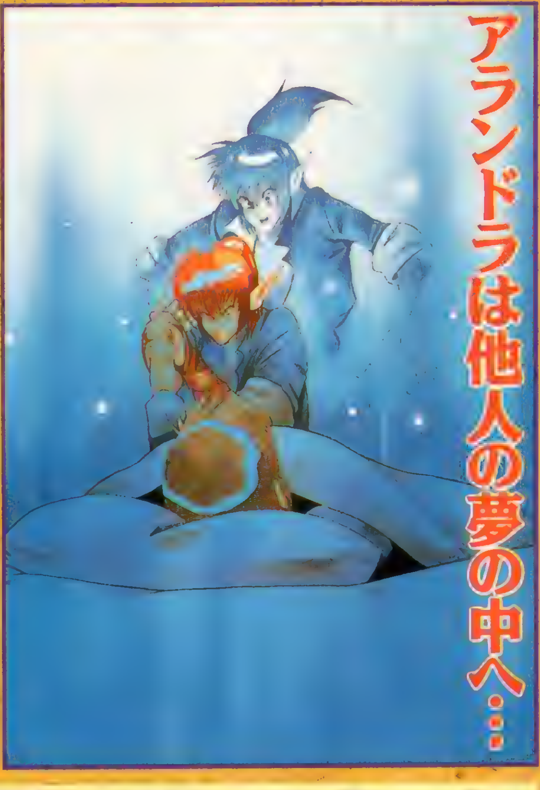


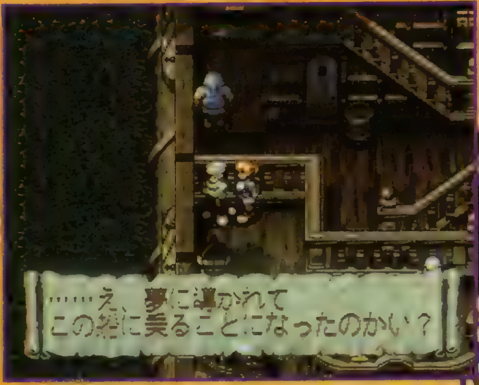
▼壁を崩したり、敵を攻撃したりできる炸裂弾。

ここがポイント! 1 ついつい引き込まれてしまうストーリー!

アランドラは平穏な生活を送る、どこにでもいるような少年だ。しかしある夜以降いつも同じ夢を見るようになったことが、その後の彼の運命を大きく変えるきっかけとなった。最初のうちはおぼろげな存在でしかなかったその夢も、日が経つにつれ、だんだんと鮮明になってきた。そしてその夢がイノアの村へと誘っていることを確信するにいたったのである。

こうして旅立ったアランドラは、冒険を繰り返すうち、自分が「他人の夢の中を自由に出入りできる能力」を持つエルナ（まどろみの一族）であることを知る。そして、その能力の覚醒とともに、大きな運命の渦に巻き込まれていくことになるのだが……。『アランドラ』には、こんな背景ストーリーが用意されている。もちろん、プレイ中も次から次へとストーリーが展開していくから、時間を忘れてプレイし続けちゃうこと請け合いなのだ！





▲夢に導かれるように、ひとりでイノアの村を目指すアランドラ。このゲームでは「夢」が大きなキーワードとなっているのだ。

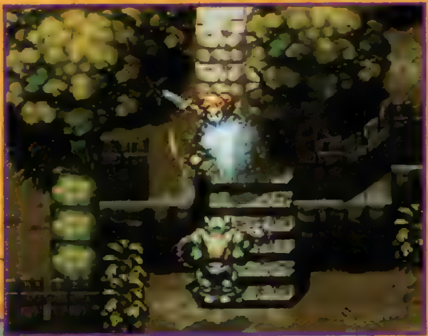
▼アランドラは夢の中に入ることができる。どんな出来事が待っているのだろうか？

ここがポイント! 2 AI機能を搭載した、賢いモンスター!

ダンジョン内はもちろんのこと、地上でもアランドラに襲いかかってくるモンスターたち。彼らとの戦いを「ただのザコなんだから楽勝だろう」なんて考えていたら痛い目を見るぞ。というのも、すべてのモンスターにＡＩ機能が搭載されているからだ。つまり、今までのプレイヤーの行動パターンをしっかりとチェックし、それに対応した攻撃＆防御パターンを作って攻撃してくるというワケ。このゲームでは、ザコ相手だからといって油断してはいけないのだ！

▲いかにダメージを受けないように戦うかがポイントとなってくるぞ。

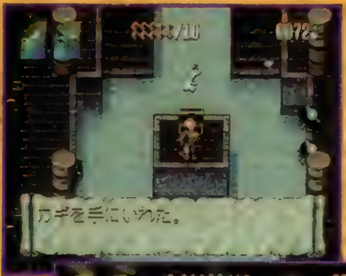
▶「このモンスターにはこの攻撃が有効」というパターンが存在しないのだ。



◀こちらを見つけるといきなり襲ってくるヤツもいれば、近づかない限り無視を決め込むヤツもいる。

ここがポイント! 謎解き&パズル要素たっぷりのダンジョン!

このゲームに登場するダンジョンは、単なる「ザコキャラがたくさん出てくる迷路」なんかじゃないぞ。パズル要素がたっぷりと入った、楽しい(悩まされる?)仕掛けがたくさん用意されているからだ。例えば、トゲつきの鉄球が落ちてくるというアクション性の高いトラップがあるかと思えば、メッセージなどで出題される謎を解かない限り先へ進む道が現われないという謎解き要素の強いトラップもある、といった感じ。そのほかにも、画面内にあるオブジェを利用して足場にしたり、持っているアイテムを効果的に使ってスイッチを入れたりと、ダンジョンをクリアするためには頭と指先をフルに使う必要があるのだ。キミはクリアすることができるかな?



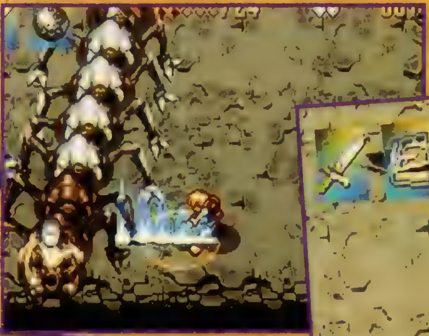
◀トゲつきの鉄球が転がってくる通路。逃げ道はあるのか?

▶プレートに触れたら謎のメッセージが! どんな意味?

▲トラップだらけという、アクション性の高いダンジョンもある。テクニックを駆使して挑もう!

ここがポイント! 戦略が求められる、大迫力のボス戦!

ダンジョンの最深部などでアランドラを待ち構えているボスモンスター。彼らはとても大きく、そして多彩な攻撃を仕掛けてくる。ザコモンスター同様、彼らにもＡＩ機能が搭載されているから、ボス戦ではもちろん気を抜くヒマがないのだ。もちろん、し烈な攻撃をしてくるヤツらばかりだから、大ダメージを受ける可能性も高い。ダッシュやジャンプ等のアクションやアイテムをうまく使って戦っていこう。なお、ボスモンスターは20体以上も登場するぞ!



続報をお楽しみに!

三國無双

英傑天下に

光栄……『三國志』……といえば、ファンにはおなじみの定番のSLGだった。しかし、今回登場した『三國無双』は、なんとポリゴンを使用した光栄初の格闘ACTなのだ。まだ開発途中ながら、格闘ACTを初めて作ったとは思えないほどの驚きのデキ。今回は、斬新なシステムと使用キャラを特集する。

三國無双

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	光栄	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	2月28日予定		

SYSTEM

●システム　オーソドックスな中にキラリと光る斬新さ!!

この「三國無双」のシステムは、極力守勢にならないように工夫が施されている。敵の攻撃を弾く、あるいはかわして反撃するといった、「攻撃的防御」を重視している。操作は簡略化されているので、アクティブな戦いを楽しむことができるぞ。

壱 "打ち合い"の妙技

"打ち合い"は、自分の攻撃と敵の攻撃が衝突したときに起こる現象。お互いの剣がカキン、カキンと自動的に3回弾き合い、その間にボタンを連打して勝った方が相手の剣を弾いてスキをつくることができる。ただし、攻撃力に差があるときは打ち合いにはならないのだ。

◀▲お互いの剣が弾き合うアクションは、とってもカッコイイ！　武器格闘ACTはいろいろあるが、演出へのこだわりはこのゲームがナンバー1。

弐 "弾き返し""受け流し"

防御

敵の斬り攻撃には"弾き返し"、突き攻撃に対しては"受け流し"のアクションにより、相手の体勢を崩すことが可能だ。この2つの相性を間違えると敵の攻撃を受けてしまうので、敵の出方を読む必要がある。この駆け引きが、格闘ACTの楽しさの1つなんだよね。

▲▶水平に斬ってきた敵の攻撃を"弾き返し"により上方へはらう。コマンド系統の斬り攻撃もこれでかわすことが可能なのだ。流れを変えるのに有効だぞ。

▲▶突き攻撃を、体を入れ替えてかわす"受け流し"。武器が剣のキャラが槍を持ったキャラを相手にするとき、リーチのハンデをこれにより克服するのだ。

©1997 KOEI CO.,LTD.

武を競う

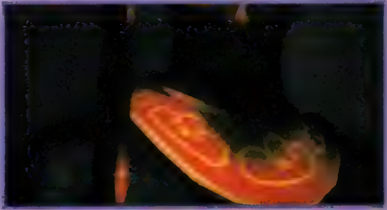
有名武将たちが繰り広げる光栄初の本格派3Dポリゴン格闘

操作系は、斬りと突きの攻撃ボタンと、弾き返しと受け流しの特殊ボタンの4つを使用。ガードは初心者のためにオートガードシステムが採用されており、攻撃に専念することができる。

そして注目は、60フレームで剣を振るキャラの"動き"。そのアクションは、まるで中国雑技団のような華麗な動きなのだ。いままでにありそうでなかった、動きの楽しさを追求している。

◀使用できるキャラは10人。みんな武力の高い武将ばかりなので、豪快な戦いが楽しめる。

▲武将のイメージは地味だけど、アクションや演出がハデなので、見ていても気持ちがいいぞ。



参 "避け"からの反撃を狙う

敵の攻撃を引きつけて◎ボタンと⊗ボタンを同時に押すと、体をひるがえして攻撃を"避ける"アクションをする。成功すれば敵の攻撃をかわすことができ、敵の側面あるいは背後に回り込むことが可能なのだ。出の早い技は難しいが、振りかぶりが大きい技や連続技の途中を狙っていけば、技を空振りした敵のスキをついて反撃できる。タイミングは取りやすいので有効に活用しよう。

攻撃をかわし反撃に転ずる!

◀▲敵の攻撃に合わせて避けのコマンドを入力。避けに失敗してしまうとスキが生じてしまうので使用するタイミングを覚える必要がある。

四 "気合いゲージ"による変化

▲ゲージは積極性の現れでもあるのだ。

▶画面が暗くなり、無双乱舞がスタート。

画面下には、キャラの"気合い"を表したゲージが表示されている。ゲージは攻撃や踏み込みなど、積極的な行動をとると増加し、逆に防御や引き退きなどの消極的な行動で減少するシステムになっている。これも、積極的に攻め合うことを前提としたコンセプトならではのシステムと言っていいだろう。

また、このゲージがMAXになると、通常ではつながらない攻撃が連続技として使用できる。そして、「無双乱舞」という、一発逆転を狙える最終奥義が使用可能になるのだ。無双乱舞には斬りと突きの2種類あるので、状況に応じて使い分ければ有効な攻撃手段。積極的に攻撃をするのだ。

使用キャラは10人の強者ども!天下を取るのは一体どいつだ!?

使用可能な武将は10人。今回は、その内で現在プレイ可能な6人の武将をピックアップして紹介するぞ。また、このほかにも数名の武将がボスとして登場する。

▲敵を上空へ突き上げる技。ここから連続技へつなげるチャンスだ。

◀敵の足下をすくうように、槍を振り回す技。か[illegible]り有効。

▲槍を突くポーズに注目。右足の構えに、演舞を感じる。

ちょううん しりゅう

武器…槍
名称…竜胆

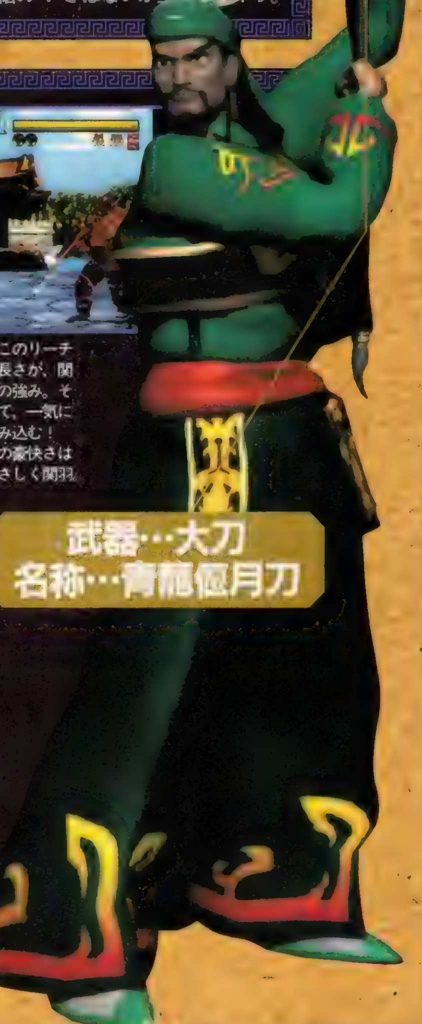
知勇兼備の名将・趙雲、一身これすべて胆なり!!

趙雲子龍

蜀

五虎大将の中で[illegible]を最命で、諸葛亮の北伐にも[illegible]って軍した趙雲。真面目[illegible]振ったり、[illegible]前に流されること[illegible]敵に[illegible]上

彼の武器は竜胆と[illegible]飛[illegible]ともできる。で巧みに武器を操っ[illegible]敵の[illegible]回を仕掛ける。槍というと突[illegible]と[illegible]わせくというイメージ[illegible]ハデ趙雲は回転を利用した槍の[illegible]さはないが堅[illegible]ラ。



名だたる猛将を一騎討ちで次々と倒した関羽は、まさに個人の武勇にかけては第一級の持ち主。武力だけでなく知略にも長けていて、徐庶・諸葛亮の指示がなくても集団戦を制した[illegible]

関羽の武器は[illegible]八十二斤の青龍偃[illegible]本で言う長刀の様な形[illegible]している。踏み込[illegible]の上段斬り、コマ[illegible]力による構えから[illegible]で繰り出す突き攻撃と[illegible]んなに重い武器を軽々と[illegible]つ[illegible]つの[illegible]シ[illegible]が大き[illegible]が[illegible]に詰まれやすし[illegible]単調[illegible]には[illegible]い[illegible]りと[illegible]コ[illegible]ネ[illegible]ション[illegible]使い分[illegible]イン[illegible]

◀踏み込みからの下段突きがさく裂。

◀上段の構えから、コマンド入力で連続技で攻撃できる。

▲このリーチの長さが、関羽の強み。そして、一気に踏み込む!この豪快さはまさしく関羽。

▲アッパースイングのように武器を振り回す。立ったまま下段攻撃が出せるのだ。

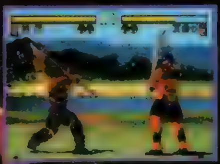
死してなお神として崇め奉られる、歴史に名を残す三国時代随一の豪傑!!

蜀

関羽雲長

かんう うんちょう

武器…大刀
名称…青龍偃月刀



◀4メートルもの矛を軽々扱うとは……。

大酒飲みとして有名な張飛は、直情径行な性格をしている。自分の怒りを率直に行動へとつなげてしまう人物で、諸葛亮を訪問したときに、諸葛亮が昼寝をしていたのを知ると家に火をつけようとしたほどだ。見た目の髭と怖い人相も、彼の荒々しい気性をよく表している。

張飛の武器は、長さ4メートル強を誇る、蛇矛と呼ばれる矛。しかし、彼が持つと普通のサイズに見えてしまうから、その巨体ぶりがうかがい知れる。振り回す武器もさることながら、体当たりや「氣」を前方へ飛ばす技（飛び道具のようなもの）と、ほかのキャラにはない特徴的な攻撃方法を持っているぞ。細かい連続技より豪快な一発で攻めろ。

蜀

武器…矛
名称…蛇矛（だぼう）

▼勢いよくタックル！

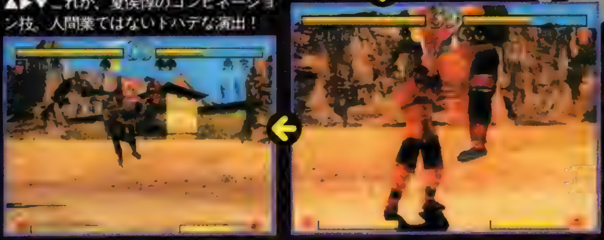
▲気合いで敵を吹っ飛ばす技。張飛ならではの技だ。

▲張飛の投げは、矛で滅多突きをした後、敵を上空へ放り投げて落ちてきたところに一撃を加えるスゴイ技。

一騎当千の武力を持つ、蜀軍きっての名高い猛将!!

ちょうひ よくとく

張飛翼徳



▲▶▼これが、夏侯惇のコンビネーション技。人間業ではないドハデな演出！

魏

高順との戦いで、曹性に左目を弓で射られるが、目と矢を引き抜いて目玉を食らい、曹性を討ち取って仇を討った夏侯惇。

彼の武器は、麒麟牙と呼ばれる大きな曲刀。斬りや突きより踏み込んでの突き攻撃が有効で、刀を敵に突き刺して上空に放り投げ、自らもジャンプして空中で斬りつけるコンビネーションが豪快でカッコイイ！

また、夏侯惇はリーチが短いかわりに隙の少ないのが特徴で、比較的大きな図体ながらもスピーディーな攻防が楽しめるキャラなのだ。斬りボタン連打による連続技もお手軽で使いやすく、安定した底力を持っている。

かこうとん げんじょう

武器…曲刀
名称…麒麟牙（きりんが）

▲踏み込みからの突き攻撃は、技の出が早い。

魏軍が誇る隻眼の将、誉高き剛直な武人!!

夏侯惇元譲

魏

▶板斧を片手で振り回す怪力には、ビックリだ。しかも早い!!

てんい

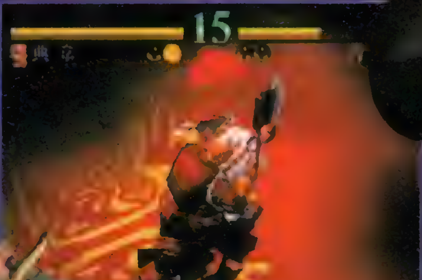
武器…板斧(はんぷ)(右)
手甲(しゅこう)(左)
名称…牛頭(ごず)
馬頭(めず)

[illegible]突して数[illegible]を殺害し山[illegible]にされてい[illegible]ところを[illegible]に[illegible]で[illegible]い[illegible]ら[illegible]た典[illegible]八十[illegible]の使[illegible]手[illegible]ぶり[illegible]悪[illegible]再[illegible]称さ[illegible]れているのだ[illegible]

[illegible]韋の[illegible]呼ば[illegible]れる[illegible]と呼[illegible]手甲。[illegible]で、[illegible]の[illegible]ように軽々と[illegible]敵に[illegible]る[illegible]のダメージも[illegible]入[illegible]。そして[illegible]攻撃は、なんと拳! 豪[illegible]に敵を殴り[illegible]、吹っ飛ばすのだ。まさにパワフルファイターって感じで、このテのキャラが好きな人にはたまらないかも。

泣く子も黙る悪来・典韋、身を呈して主君を救う悲劇の忠臣!!

典韋



◀典韋の投げは、敵を捕まえての連続頭突きだ。

▶左手の強力パンチがさく裂し、敵が吹っ飛ぶ!

呉

武器…刀
名称…古錠刀(こていとう)

しゅうゆこうきん

端麗な容姿の持ち主の周瑜。ほかの武将に比べ武力は多少劣るが、知略や軍略に長けている呉の[illegible]。[illegible]気な性格だが、度量[illegible]広く音曲にも通じた名将の1人だったのだ。

周瑜の武[illegible]に[illegible]軽くて扱いやすい古錠刀と呼ばれる刀。斬[illegible]てよ[illegible]しと攻撃にスキが[illegible]く、コンビネーションのバリエーションも豊富な[illegible]なのだ。技の1つ1つも華麗で、空中で体をナナメに回転させて敵を斬りつける様は、まさに空を舞う蝶のように優雅だ。

彼のアクションはこの『三國無双』を象徴する動きで、演出、そして優雅さが追求されている。技を決めた後にポーズを取るところ[illegible]と、キャラの個性をうまくつかんでアクションを用意しているし、ポリゴン格闘では珍しく空中戦の要素も[illegible]ね備えている。とことん演出にこだわってモ[illegible]れているので、まずはこの周瑜で『三國無双』の楽しさを体験してみるといいかも[illegible]ない。

▶斜めジャンプから、回転斬りを繰り出す技。とても軽やか。

◀これが周瑜の構え。決めポーズと思いきや、ここからコンビネーションも!

▼踏み込んでの平斬りは、早くてリーチが長いので奇襲にもってこいの技だ。

華麗に舞うは、知謀に長けた天下の美周朗!!

周瑜公瑾

三國無双

魏

きょちょ ちゅうこう

許褚仲康

武器…鉄槌
名称…蚩尤砕(しゆうさい)

上[illegible]い顔[illegible]鉄槌を[illegible]に戦う[illegible]は、[illegible]そうな[illegible]んなの[illegible]りもなさそうだ。彼の[illegible]が楽しみ。

呉

りくそん はくげん

陸遜伯言

武器…双剣
名称…飛燕

飛燕と呼ばれる、2つの剣を武器に戦う陸遜。10人の武将の中で唯一、剣術を使う。敵は刀や槍、斧など剣よりもリーチのある武器を[illegible]陸遜はや[illegible]思われる。しかし、小柄な[illegible]は[illegible]そうだし、[illegible]の剣で[illegible]押していけば[illegible]は見えるはず。[illegible]流しと[illegible]敵の空振り[illegible]をコ[illegible]ネーションから[illegible]するの[illegible]。

呉

たいしじ しぎ

太史慈子義

武器…双鞭
名称…虎撲(こぼく)
殴狼(おうろう)

両手に虎撲、殴狼と呼ばれる双鞭（細長い棒状の武器）を持って戦う太史慈。鎧をまとってる分、陸遜より機動性は期待できそうもない。[illegible]つの武器を持って[illegible]のは、[illegible]より[illegible]のコンビネーション[illegible]上下段の連続[illegible]ットアン[illegible]ウェイ[illegible]スタイル[illegible]

ちょうせん

貂蝉

武器…双鍾(そうすい)
名称…麗玉鍾(れいぎょくすい)

紅一点の女性キャラクター。[illegible]なコスチュームが、彼女の魅力を引き立てている。彼女の武器は、[illegible]と呼ばれる双鍾（[illegible]のような[illegible]）で、[illegible]ようにして敵を攻撃するのだ。[illegible]ので、通常は[illegible]が見えない状態だと思われる。一刻も早く彼女の華麗で優雅な演舞を見てみたい。

次回は我々がお相手いたす!!

なんと『FFⅣ』がプレイステーションに移植決定!!

SFCで大人気を博した『FFⅣ』が、プレイステーションで再登場！　当時の面影をそのまま残した完全移植で、あのときの感動が再びよみがえる！

ドラマチックなストーリー

ファイナルファンタジーⅣ

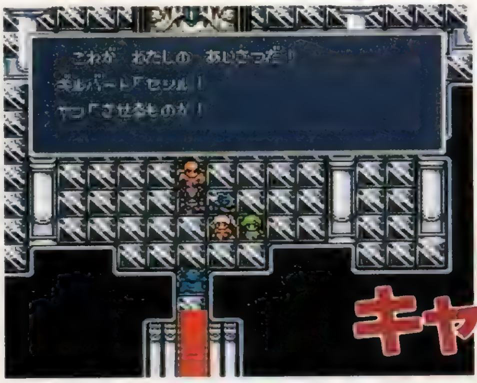
ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		2P可

©1991／1997 スクウェア　イラストレーション／天野喜孝
※画面はすべて開発中のものです。

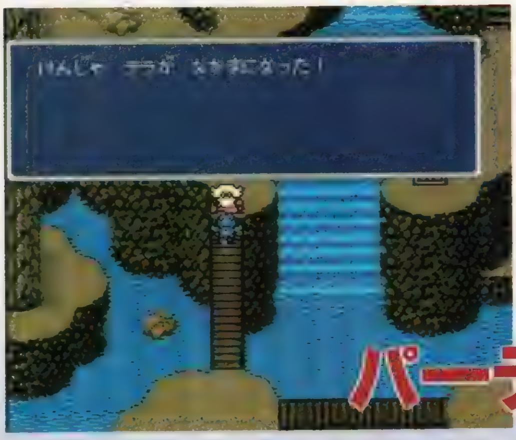
ファイナルファンタジーⅣ

あのときの感動をPSで完全再現!!

最新作『Ⅶ』の発売を前にして、またもやスクウェアからビッグなニュースが飛び込んできた。なんと、ＳＦＣで大ヒットした『ファイナルファンタジーⅣ』が、プレイステーションに移植されることが決定したのだ。それも、当時のグラフィックや音楽を完全再現した、フルコンバートによる完全移植！　あのとき味わった感動を、いま再び、余すところなく体験することができるのだ。もちろん、新たな要素として、ＰＳならではのフルＣＧによるオープニングとエンディングムービーが追加されており、『Ⅳ』を完全に知りつくした人でも、十分楽しめるようになっているぞ。魅力的なキャラクターとドラマチックなストーリーで、当時の話題をさらった『ＦＦⅣ』、まだプレイしたことのない人も、これを機会にぜひ経験してみよう。



魅力的なキャラクターたち



多彩なパーティ編成

ATB（アクティブ・タイム・バトル）の元祖

新要素 PS版ではフルCGによるオープニングとエンディングが新たに追加!

PS版では、新たにフルCGによるオープニングとエンディングが追加されている。オープニングでは、あの飛空艇団が大空を駆ける姿が圧倒的な迫力で描かれ、これから始まる壮大な物語への期待を高めてくれるのだ。また、エンディングでは、ポリゴンキャラによって名場面が再現されるらしいぞ！

▲圧倒されたオープニング。これももちろん再現されている。

▲ＣＧオープニングから、通常のオープニングにつながるのだ。

▲ポリゴンで描かれた飛空艇「赤い翼」。非常に雰囲気が出ている。

主要キャラクター再検証

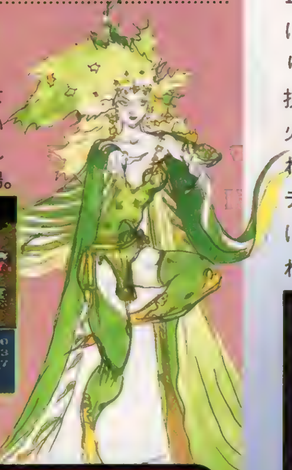
「ＦＦⅣ」の最大の魅力といえば、やはり個性あふれる数々のキャラクターたち。６年という時を経て、当時のままの姿でプレイステーションによみがえっても、その魅力はまるで色あせていない。ここでは、４人の主要キャラを、新たに描き起こされたＣＧキャラとともに紹介していくぞ。今のうちから、彼らの特徴や物語を、記憶の隅から掘り起こしておこう。

暗黒騎士セシル

主人公の暗黒騎士。バロン王の飛空艇団隊長を務めていたが、王への不信から国を追われる。体力を消費する代わりに大ダメージを与える暗黒剣を使いこなすが、暗黒の力を使うことに抵抗を感じている。

◀己の身を削って敵全体を攻撃する暗黒剣。

召喚士リディア



召喚魔法を使う少女。故郷を壊滅させたセシルを憎むが、次第に心を開いていく。一度パーティを離れるが後に大人になって再登場。

▲召喚魔法は時間がかかってしまうのが難点。

序盤で登場するキャラたち

物語の中心となる主要キャラクター以外にも、数多くの魅力的なキャラが登場する。序盤で登場する他のキャラクターたちについても、おさらいしておこう。

テラ

かつては偉大な賢者だったが、現在は魔法のほとんどを忘れてしまっている。しかし、「おもいだす」コマンドで、思いがけず強力な魔法が飛び出すことも。

セシルがパラディンになるまでの
序盤のストーリーをプレイバック!!

物語の導入部である、主人公のセシルがパラディンとして目覚めるまでのストーリーをここでおさらい。本当の戦いはここからなのだが、そこに至るまでにも数々のドラマがあるのだ。

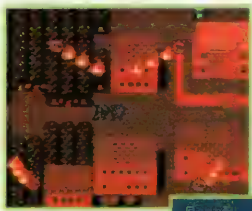
オープニング～バロン城

横暴なやり方でクリスタルを集めるバロン王に対し、不信をあらわにしたセシルは、飛空艇団隊長の任を解かれてしまう。新たにミストの幻獣退治を命じられたセシルは、彼の身を案じた親友カインとともにミストに旅立つことになる。これが、苦難に満ちた長い戦いの始まりだったのだ。

◀飛空艇団隊長の任を解かれ、新たな使命を受けるセシル。

ミストの村～カイポの村

洞窟を抜け、２人はミストの村にたどり着く。しかし、村に入ったとたん、バロン王に託されたボムの指輪から火が放たれ、村は炎に包まれてしまう。この非道なやり方に、セシルはついに王への反抗の意志を固めることになるのだ。火災の混乱の中、カインとははぐれてしまうが、村の生き残りのリディアが仲間になるぞ。また、逃げ込んだカイポの村では、病に倒れたローザと出会うことに。


ミスト壊滅!
◀たどり着いたミストの村は、セシルが持っていたボムの指輪で一瞬のうちに壊滅してしまう。

王への反逆
▶バロンの追っ手から、リディアを守ろうとするセシル。この時点で完全にバロンを敵に回すことに。

『FFⅣ』こんなところもバッチリ再現!?

①暗黒騎士を育てても…

セシルがパラディンになると、レベル１に戻る。だから、暗黒騎士でたとえレベルを99にしても、すべてムダになってしまうのだ。

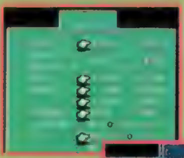
◀暗黒騎士のうちはレベル上げはほどほどに。

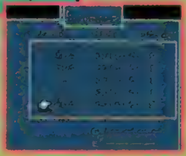
②幼いリディアを育てると…

子どものリディアは、イベントで「ファイア」を覚える。それ以前に育てまくると、先に「ファイラ」が使えるようになってしまうのだ。

③多彩なコンフィグ＆２Ｐプレイ

あまり使ってた人はいなかったが、戦闘時のコマンド入力を２つのコントローラに振り分ける、２人協力プレイもキッチリ再現！


◀今ではおなじみのウインドウ色変更も、このゲームが最初。


▶操作キャラを振り分け、２人で協力して戦うこともできる。

地下水脈〜アントリオンの洞窟

熱病にうなされるローザを救うため、セシルたちは一路ダムシアン城を目指す。この途中で、テラが仲間になってくれるぞ。しかし、彼らの目の前で城はバロン軍によって壊滅。これが原因で娘を失ったテラはパーティを離れ、代わりに王子ギルバートが仲間になるのだ。また、アントリオンの洞窟で「砂漠の光」を入手し、ローザの病を治すことに成功する。

ファブール爆撃

◀セシルたちの目の前でファブールは壊滅。

▶病気が治ったローザが、パーティに加わる。

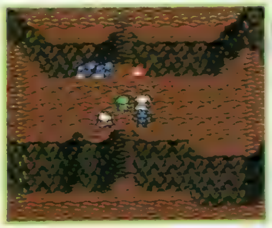
ローザが仲間に

ホブス山

病の癒えたローザをパーティに加えたセシルたちは、バロン国が次に狙うと思われるファブール城へと向かう。その途中のホブス山で、リディアは炎の魔法を修得。そして、山頂でモンク僧のヤンが仲間になってくれるぞ。

マザーボム

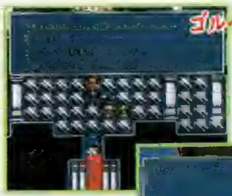
◀ホブス山で出会うボス。最後は必ず自爆するので、ＨＰに注意して戦おう。



◀炎の恐怖を克服して、「ファイア」を唱えるリディア。

ファブール城

ファブール城にたどり着いたセシルたちは、そこでバロン兵との激しい戦いに巻き込まれることになる。圧倒的な戦力に押され、追いつめられたセシルたちは、クリスタルルームに立てこもることになる。しかしそこに新たな飛空艇団隊長のゴルベーザが現れ、結局クリスタルを奪われてしまうのだ。そしてさらに、ローザまでもバロン王国に捕らえられてしまうのだった。



ゴルベーザとの対面

◀初登場のゴルベーザ。ここでは戦えない。

▶海に出た途端、リヴァイアサンに襲われるのだ。

リヴァイアサンに飲み込まれる

ミシディア〜試練の山

セシルたちは船でバロンに侵入を試みるが、海でリヴァイアサンに襲われ、パーティはバラバラになってしまう。1人ミシディアにたどり着いたセシルは、パロムとポロム、そして再会したテラの協力を得て、試練の山へ挑むことになるぞ。ここで己との戦いに勝てば、パラディンになることができるのだ。見事パラディンになれば、ミシディアの長老がバロンへ通じるデビルロードの封印を解いてくれるぞ。ここから、セシルの本当の戦いが始まるのだ。

▶ミシディアにたどりついたセシルは、長老から試練の山に向かえと助言される。

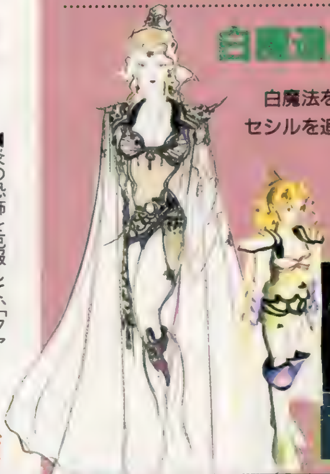
◀己自身との戦いに打ち勝ったセシルは、パラディンとして覚醒するのだ。

ついにパラディンに!

竜騎士カイン

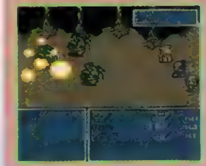
バロン王国の竜騎士で、セシルの親友。国を追われたセシルをかばい、自分も追放されてしまう。ローザに密かに想いを寄せるが、親友セシルのことを思い、それをひた隠している。

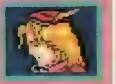
白魔道士ローザ



白魔法を使いこなす美女。国を追われたセシルを追って、自分も旅立つ。セシルを一途に思い続けるが、自分を思ってくれるカインの気持ちには、最後まで気づかなかった。

序盤で登場するキャラたち





ギルバート

ダムシアン国の第一王子。平和を愛する心優しい青年だったが、バロンの襲撃で恋人アンナを失ったことをきっかけに、セシルたちの仲間になる。

ヤン

頑固で正義感の強い、ファブールのモンク僧兵隊長。修行中に魔物に襲われたところをセシルたちに助けられ、以後行動を共にすることになる。

パロム

ミシディアの長老に師事している、黒魔道士見習い。生まれながらに魔法の才能を持った少年。長老の命で、セシルの手助けをすることになる。

ポロム

パロムの双子の姉で、弟同様ミシディアの長老の元で修行している少女。生まれながらに白魔法の才能を持っている。パロムとともに、セシルの旅に同行する。

さまざまな危険がレイラに襲いかかる!

自由を愛するトレジャーハンター

レイラ・クロフト

（CV:緒方恵美）

何不自由しない貴族の娘として育てられたレイラ。そんな彼女に大学卒業の直後、人生の岐路が訪れる。旅行から帰る途中で飛行機事故にまきこまれ、ヒマラヤの山奥にただ1人投げ出されてしまったのだ。生きるか死ぬかの過酷な数週間を自力で切り抜けたレイラは、1つの生き方に目覚める。安穏な反面束縛も多い貴族の生活ではなく、危険に満ちた冒険こそ、自分にふさわしい生き方ではないかと……。そんな道を選んだレイラは親から勘当されてしまうが、現在は趣味となった古代遺跡巡りを通して生計を立てている。運動神経は抜群で、拳銃の扱いも熟知している。

▲レイラは考古学の知識も豊富で、古代文字も解読することができる。

▶ステージ間にはムービーが挿入される。

STORY

ある日、大会社ナトラ・テクノロジーのオーナーから、インカの遺跡に眠る秘宝を探してほしいという依頼が舞い込む。レイラはこの仕事を引き受けるが、狼の群の襲撃をはじめ、数々の苦難に見舞われてしまう。苦労の末、遺跡の奥で秘宝を発見したレイラに、依頼主であるはずのナトラの部下が突然襲いかかる。返り討ちにした男の口から、秘宝はほかにも2つ存在することを知らされるレイラ。残る秘宝を探しに向かったレイラを、ナトラの部下たちが執拗に追いかけてくる。彼らの真の目的とは？　そして秘宝に秘められた力とは？

ここがポイント

古代遺跡探検を疑似体験できる

神秘的な雰囲気、思わぬ発見、そして死をもたらす危険が混在した遺跡探索は、まさに緊張と興奮の連続。そんな古代遺跡に本当に迷い込んでしまった気分になれるところが、このAVGの最大の魅力なのだ。

▲見る者を圧倒するような遺跡が、次々と登場する。

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

3D空間で繰り広げられるAVGはいままでにもあったが、広大なフィールドが生み出すボリューム感、アクションの奥深さ、凝りに凝った地形とトラップなど、スケールの大きさは比べものにならない。そのスゴさをバッチリ紹介するぞ！

TOMB RAIDERS
トゥームレイダース

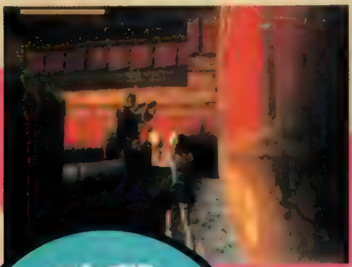
ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月14日		

©1996 CORE DESIGN LIMITED ©1997 Victor Interactive Software,Inc.

レイラのアクションがプレイヤーを魅了する

レイラにはバリエーション豊かなアクションがいくつも用意されている。ジャンプ1つとっても数種類あるし、〝助走→大ジャンプ→ぶら下がり〟などの連続したアクションを駆使しないと突破できない難所も、数多く登場するのだ。プレイヤーには、レイラを思い通りに操作するテクニックはもちろん、どんなアクションを使って難所を突破するかを見抜く鋭い観察力も必要になってくる。ＡＶＧ好きだけでなく、ＡＣＴ好きの人も大満足の手応えある作品になっているのだ。

◀ジャンプの後にぶら下がることも可能。これも重要なテクだ。



ジャンプ

谷間をジャンプで越える場合、助走なしだとより高く、助走しながらだとより遠くへと跳ぶことができる。こんな使いわけをはじめ、ジャンプをマスターすることは、このゲーム攻略の最重要ポイントなのだ。

攻撃

攻撃もとても重要なアクションだ。レイラの武器には、拳銃などの銃器類が用意されている。ある程度、敵の方を向いていれば狙いは自動的に定められるので、攻撃しながらの移動やジャンプも簡単にできる。

泳ぐ

レイラは水中でも自由に泳ぐことができる。ただし、泳いでいるときは攻撃はできないし、息を止めて潜っていられる時間も限られているので注意。水中に隠されたスイッチなどもあるから探してみよう。

動かす

特定のオブジェクトは、押したり引いたりと、動かすことが可能。オブジェクトを動かすことで、シカケが作動したり、新たな足場が確保できたりと、このテクニックもゲームクリアには必須なのだ。

反転

レイラにはボタン1発で、前転してすばやく後ろを振り向く〝反転〟という動作も用意されている。後ろから敵に襲われたときなどに必要なテクニックで、これまたお世話になることが多いアクションだぞ。

秘宝を見つけられて？

謎の女性

ジャクリーヌ・ナトラ

（CV:富沢美智恵）

ナトラ・テクノロジー社のオーナーで、今回の冒険の依頼主。出身、年齢などあらゆるパーソナルデータが謎に包まれている。どうやら秘宝と深い関わりがあるらしいが……。

ここがポイント

トレーニングモードが用意されている

▲ここでしっかり練習しておけば、ゲーム中も安心なのだ。

アクションが苦手という人のために、このゲームには親切なトレーニングモードが用意されている。ここでは、ミスしてもダメージを受けない安全な環境で、レイラが行えるアクションすべての紹介から、操作の習得までを徹底アドバイスしてくれるのだ。レイラの声にあわせて一通り訓練しておけば、自信を持って実戦に臨めるだろう。

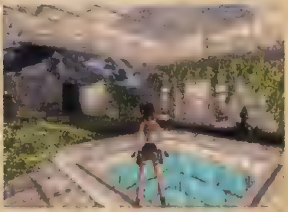
知力・体力を駆使し、秘宝を手に入れろ！

神秘の秘宝の眠る古代遺跡がレイラを待つ

レイラの冒険の舞台となるのは秘宝の眠る古代遺跡。もちろん遺跡は１つだけではなく、インカ遺跡、ギリシャ・ローマ遺跡、エジプトのピラミッドへと舞台を移していく。どの遺跡もスイッチやトラップなど、実にさまざまな仕掛けが施されていて、一筋縄ではいかない。しかも野生動物やモンスターが行く手を阻んでくるのだ。仕掛けを見破って進むルートを見つけ、アクションを駆使して突破しなければ遺跡に眠る秘宝を手に入れることはできない。さらに３つの遺跡の秘宝を手に入れたとき、新たなる冒険の扉が開かれるという。果たしてそれはどこなのか？　まだ教えることはできないが、ラストを飾るにふさわしい舞台だぞ。

インカ遺跡

▲▶遺跡には凶暴な野生動物が住んでいる。そして絶滅したはずの恐竜までがレイラに牙を剝く！



▲地下水路の入り口を発見。この先にはいったい何があるのだろうか。ワナがあるのか？　それとも……。

ギリシャ・ローマ遺跡

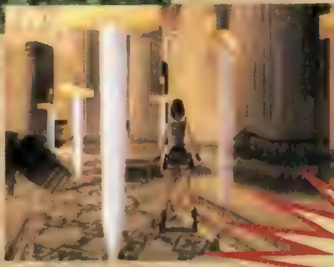
伝説の半人半馬が蘇る

インカ遺跡の次に訪れる２番目の遺跡が、ギリシャ・ローマ遺跡だ。この遺跡は、聖フランシスの廃虚、コロシアム、マイダス宮殿、水の宮殿、ティホカンの墓の５つのエリアで構成されている。いきなり最初からライオンやナトラの部下ピエールに襲われたりするが、まだまだそれはほんの序の口。ここではインカ遺跡以上のトラップ、仕掛けが施されていて気を抜くとあっさり死んでしまうポイントが数多くあるのだ。慎重にして、大胆な行動が必要になってくる。そして最後には、強敵がレイラの前に立ちふさがる。果たしてキミは勝つことができるか？

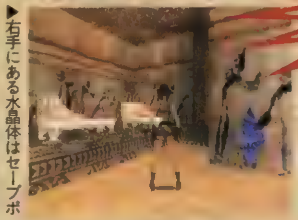
◀水中にはワニや巨大ネズミがレイラを待ち受けている。泳いでいるときは攻撃ができないので逃げるしかない。

◀手の形をした石像の上に乗った途端、足から体が金へと変わっていき始めた。このトラップから逃れる術はあるのだろうか？

▼６階建ての試練の塔を下へ下へと降りて行かなければならない。足を踏み外せば、地上へまっ逆さま。即死は免れない。



▶天井から鋭い剣が次々と落ちてくる。慌てると串刺しにされてしまうぞ。



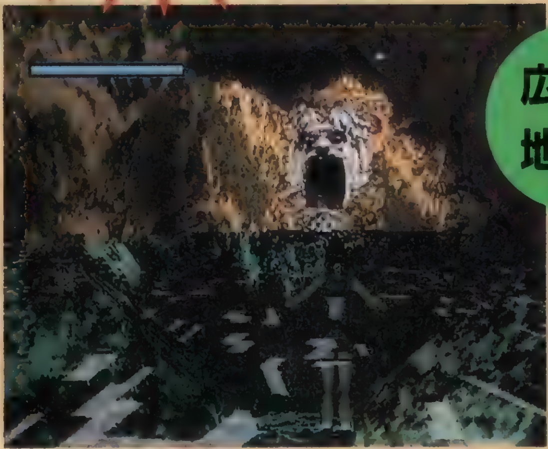
▶右手にある水晶体はセーブポイント。ただし、一回しか使うことができない。

死のトラップを回避しろ!

強敵ケンタウロス

この遺跡の最後には、伝説の神獣ケンタウロスがレイラを待ち受けている。しかし神獣と呼ぶには、その姿はあまりに禍々しい。ケンタウロスは右腕から強力なエナジーボールを連射してくるので、しっかり避けないとアッと言う間に倒されてしまうぞ。

広大な地底湖

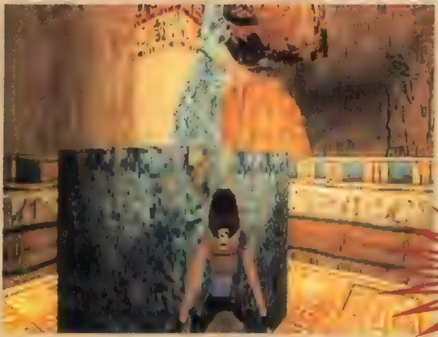


◀遺跡の最深部にある広大な地底湖。数々の危機を乗り越えてやって来たレイラだが、この先さらなる危機が迫り来る！

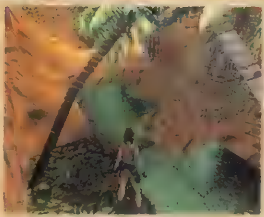
エジプトのピラミッド

死者の呪いが迫りくる

インカ、ギリシャ・ローマの遺跡で手にした2つの秘宝から手掛かりを得てやってくるのが、エジプトのピラミッド。ピラミッドは王家の墓であり、その呪いのためなのかマミー(ミイラ男)、フライヤーなどのモンスターが次から次へとレイラに襲いかかってくる。今まで以上に激しい戦いが繰り広げられる。しかも遺跡内は高い場所が多く、ちょっとジャンプに失敗すると落ちてダメージを受けたり、死んでしまったりする場所がかなり多い。さらに仕掛けも複雑になっていて、ギリシャ・ローマ遺跡以上に、秘宝にたどり着くことが難しい。



▲気の遠くなるような長い年月、遺跡を見守り続けてきた石像。何か仕掛けが施されているようなのだが?



▶砂漠の中のオアシス? ほっと一息つけそうだが、グズグズしている暇はないのだ。

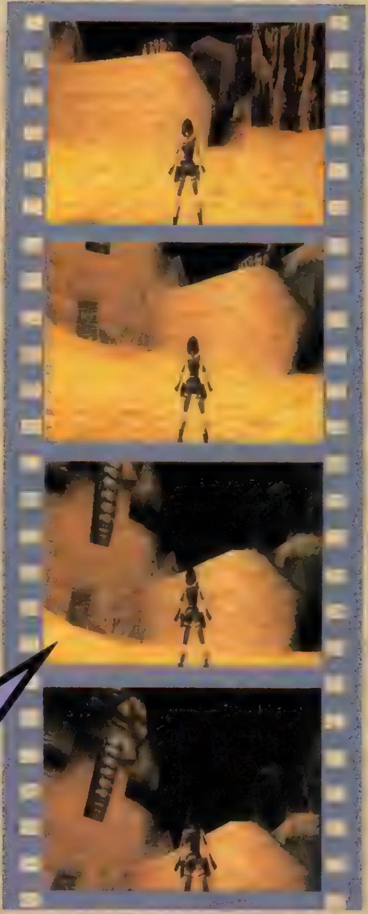
◀襲い来るマミー! かなり素早く、動きを捕らえるのも難しい。じっとしていては、やられてしまうぞ。

▼翼を持つモンスター、フライヤー。頭上に回られると非常に厄介な上、耐久力もかなり高い。

モンスターを倒せ!

▲レイラの2丁の拳銃がマミーに向かって火を吹く!

◀台座の上に置かれたアンクをついに発見した。



巨大石像

▶スフィンクスの地下にある地底湖に2体の巨大な石像が眠っていた。暗い水の中から姿を表す石像は、まさに大迫力!

巨大なスフィンクス

遺跡の奥に足を踏み入れると、そこには巨大なスフィンクスが静かにたたずんでいた。その偉容は見る者を圧倒するほど。詳しく調べてみると、スフィンクスの額と後頭部には不思議な形の窪みがあった。ここに窪みの形にあったアイテムをはめ込むとレイラの進むべき道が示されることになるぞ。

ここがポイント

敵キャラとの戦いが熱い!

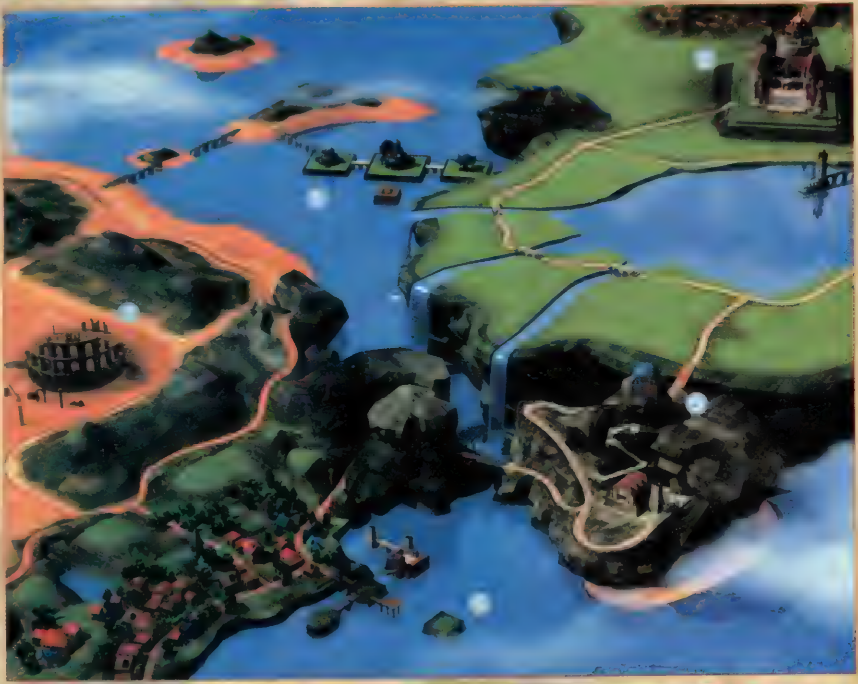
▲敵の中には人知を超えたモンスターもいる。いずれも強敵ぞろいだ。

敵は遺跡内のいたるところでレイラが来るのを待ち受けている。この敵との戦闘もゲームの大きな魅力になっているぞ。敵は物陰からいきなり襲ってきたり、開けたドアの奥から現れることもあるので、けっこうドキドキさせられる。動きも1体1体に知性があるのではと錯覚しそうなほど凝っていて、高いところから攻撃していると階段の方から登って突進してきたり、無防備な状態でないと近づいてこなかったりするのだ。だから、こちらも頭を使って攻撃しないと手痛いダメージを喰らうことになるのだ。

▶穏和なはずのゴリラさえもがレイラに襲いかかる。その怪力から繰り出される攻撃は脅威の一言。倒すと唸り声を上げてから息絶えるのがリアルだ。

◀敵キャラの中で1、2を争うほど巨大なティラノザウルス。真正面から戦えば、かなりのダメージを食らうのは必至! 洞窟に隠れながら攻撃しよう。

気になるポイントが今あきらかに！ 今度の『ト



WORLD MAP ワールドマップ

——多彩なステージ——

今回の情報は、世界観（多彩なステージ&クエストモード）と、つかみからの選択肢に関する2つ。「『2』はどうなるんだろう？」とあれこれ思い描いていたキミに贈るピンポイント情報なのだ。しかもその内容が、これまたやっぱりハンパじゃないぞ!!

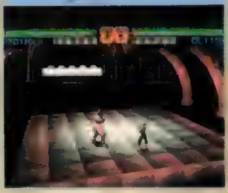
①東洋風ステージ

②中世の古城

③コロシアム

④水上都市

⑤謎の館内



多彩なステージにはどんな演出が待つ？

TOBAL2

ジャンル	対戦ACT	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	春予定		

対戦モードとクエストモードは、ワールドマップを中心に展開する

今回の「トバル」には、ワールドマップが用意されている。このマップ上の各スポットに対応したステージで、バトルが行われることになるぞ。ちなみに今回の登場キャラは11人だから、おそらく全部で11ステージあることはまず間違いない？ だろうね。

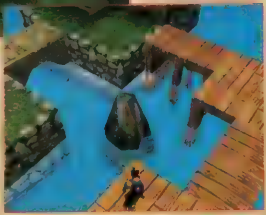
今回のクエストモードには、フィールド画面とダンジョン画面の2つが用意されている。フィールド画面を移動しながらダンジョンの入り口を探し出すことで、はじめてダンジョンに挑むことができるのだ。フィールドに点在する家でヒントを入手したりと、まるでA・RPGのような楽しみ方ができるのだ。

▲これがダンジョンの入り口。町のどこかに隠されているのだろうか。

◀新アクションの「よじ登り」。ジャンプでは届かないような高いところにも登ることができる。離れた壁にジャンプして指先だけ引っかけるなんて動きもOK？

複雑な地形

◀坂になっている地形は、ダッシュを維持しないと上れない。ダッシュをやめると、ズリズリと滑り落ちてしまうのだ。



▶こういう複雑な地形は走っていくよりも、ジャンプした方が早いかな。水の中に何か隠されている……考えすぎ？

トバル星を駆けめぐる熱いバトル!!

【世界観】

©スクウェア／ドリームファクトリー キャラクター：©スクウェア／ドリームファクトリー、バードスタジオ／集英社

『トバル』はやっぱりスゴイ

最新情報第2弾!!

TOBAL 2
トバル2

BATTLE SYSTEM バトルシステム

つかみからの選択肢

つかみからの選択肢が増え、読みあいがより熱くなった!

『トバル』といえば、忘れちゃいけないのがつかみ。このつかみというアクションには、かけた側とかけられた側に、実に深い読みあいの勝負があり、ゲームを非常に緊張感あふれるものにしてくれていたよね。そのつかみからの選択肢が、今回さらに増加したぞ。投げはもちろん、相手を押し倒したり、つかんだ状態から打撃技を連続で入れたりできるようになったのだ！『トバル』最大の魅力、つかみのグレードアップにより、対戦はより盛り上がるぞ！

▲つかみからいきなり奥義炸裂！ なんてパターンもあるのだろうか？ 奥義のコマンド次第では、けっこういけそうな気もするんだけどね。

押し倒し

K－1やバーリトゥードで有名になったマウントポジションも、押し倒しを使うことで極めることができる。ここからの攻撃は、追い打ちなのだろうか、それとも下段攻撃なのだろうか？

はなす

前作にあった曳流しの発展形。自分から相手を突き放すことができるようになったのだ。もちろん突き放してからもう一度つかむということも可能なので、かなり激しい読み合いになりそうだぞ。

追い打ち

前作では通常攻撃として使えたのだが？

◀前作では種類が多くない代わりに、通常攻撃として使用できた追い打ち。はたして『2』では、どういう技性能になるのだろうか？

連続攻撃

前作では1発しか入らなかったつかみからの通常攻撃も、『2』ではなんと最大5発まで入れることができる（もちろん防御可能。いわゆる「コンボ」ではない）。これもまたその連続攻撃の途中で止めて、改めてつかみ～投げに切り替えていくこともできる。ところでつかみからではない、普段の通常攻撃も最大5発入るのだろうか？

【つかみ】

つかみからの選択肢が戦略性を増した!!

海の中でも
山道でも
ガンガン走れ!

ちっちゃくてかわいいチョロQが帰ってきた
チョロQタウンや新コースなども登場し楽しさ200%アップ!!

チョロQ2

チョロQ2

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	2月21日		ネジコン

新しい要素を満載し、面白さがさらにパワーアップした『チョロQ2』。コースやシステムにも、様々な新・お楽しみ要素がたくさん詰め込まれているぞ!!

▲タウンマップを紹介。詳しいショップの位置などは書き込まれてないけど、タウンの中を走ればしだいにチョロQタウンの全貌がわかってくるぞ。キミはすべてのショップを探し出せるか?

新登場 これがチョロQタウンだ!

「2」の新要素でもっとも驚かされるのが、このチョロQタウン。今回はこの町の中をグルグル走りまわって、ショップを1軒1軒探し出さなければならないのだ。もちろん簡単に見つかるショップもあれば、「あること」をしなければたどりつけないような、ムズいショップもある。数々の謎を秘めたこの町を、RPG感覚でじっくり楽しもう。

◀一度見つけたショップは、メニュー画面で選択できるようになるぞ。

▶なんか山があります。この山の上には何かがあるのだろうか。登ってみると実は……。

こんなショップがある

パーツショップ

新パーツのABS（アンチロック・ブレーキ・システム）も登場。レースの賞金が高めなので、前作より買いやすい。

ペイントショップ

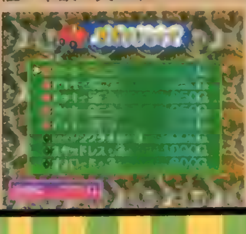
ボディカラーを好みの色に変えることができる。50G必要だけど、ボディの名前を変えたいときにも活用しよう。

ボディショップ

ボディの数は大幅にアップ。前作にはなかったフォルムのチョロQもあり、集める楽しみが増しているぞ。

買い取り屋

ボディやパーツは持てる数が決まっているので、いらないものは売ってしまおう。買値の半額で買い取ってくれる。



ゼロヨン

ミニゲームのゼロヨンが新登場。これもタウンのどこかに隠されているので、探し出してみよう。

©TAKARA CO.,LTD. 1997

ショートサーキット

超カンタン練習コース

◀賞金は3着までに入らないともらえない。このコースは難しくないので、大きなミスがなければ大丈夫だ。でも1位を走ってる奴はけっこう速いぞ。

▶サーキットコースは道幅が広いけど、ムリに曲がるとスピンしやすいぞ。チョロQ独特の、チョンチョンという感じのコーナーワークをマスターしよう。

難しいコーナーがない小手調べのカンタンコース。最初に賞金を稼ぐにはもってこいのコースだ。とはいってもムリしてコーナーを曲がれば、チョロQスピンの洗礼が待っている。簡単だからこそ、確実に走って賞金を稼いでいこう。

春の山

オフロードはやっぱりすべる!

オフロードは、やっぱり滑る！ ズリズリと流れるタイヤをどう制御するかが勝負なのだ。この春の山が、最初の難関ともいえるだろう。

▲抜きどころが少ないコースだけに、スタート直後は何台か抜いておこう。

▲スピンしないように、アクセルワークとハンドリングでのりきろう。

▶出たぁっ!! これが魔のチョロQスピンだ。立て直すのがムズイぞ。

新コースも登場

前作以上に個性的なコースがそろっているぞ。走る快感も200%アップしているのだ。

海

海の中だって走れます!

◀海の中でも走っちゃうチョロQ。奇抜なコースレイアウトがこのゲームの魅力なのだ。

◀アクセルを吹かして、ビュンビュンとばそう。

▼ショートコーナーが続く山間で、ゴリゴリぶつかっていると、あっという間に追いつかれるぞ。

山間から海の中まで、めまぐるしく変わる風景が印象的なコースだ。山間はテクニカル、海から浜辺は高速で走る部分で、ポイントごとに違う走りが要求されるぞ。

地下鉄

モグラのように突っ走れ!!

地下の線路上を走り抜ける「地下鉄」。ここはチョロQタウンの中で、コースへの入り口を探さなければ走れない特殊なコースだ。また、オフロードのコースはテクニカルコースが多いんだけど、ここは珍しく高速コースになっているぞ。

▲地下は暗い（当たり前だけど）ので、路肩の灯りをたよりにコーナリングしなければならないのだ。

◀高速で線路の上を走り抜けていくのは、キモチイイ。

▶線路から駅の中へも走っていく。この部分だけはオンロードだ。

『チョロQ2』こんなところも新しい

●ペイントショップでボディが変化

ペイントショップで、ペイントのタイプを変えるとボディが変化する車種があるぞ。タクシーがパトカーになったりするので、いろいろ試してみよう。

◀タイプ3かタイプ4を選んでみよう。

▶ボディが部分的に変化するのだ。

●ネジコン対応に

ついにネジコン対応となった「チョロQ2」。でも慣れるまでは大変。微妙にねじらないと、スピンしてしまうので注意。

▲ねじりの角度など、好みに合わせて調整できる。

PlayStation™
究極のリアルスーパーロボット大戦勃発!
©葦プロ
©サンライズ・NTV
©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©ダイナミック企画
©東映
©東北新社
©フジテレビ・東映動画
©BANPRESTO 1996

INFORMATION OF
BANPRESTO'S SOFTWARES
BANPRESTO
「マジンガーZ」「大空魔竜ガイキング」
「機動武闘伝Gガンダム」など、新旧スーパーロボットが
極限まで描き込まれたリアルサイズで激突する。
ゲーム史上最大の超豪華声優陣により、
戦闘シーンでは約120名のキャラがすべて喋る。
シミュラマシリーズ最高傑作、遂に登場!!
シミュラマシリーズ
新スーパーロボット大戦
好評発売中
■シミュレーションロープレ ■価格 6,800円(税抜)
株式会社 バンプレスト
千葉県松戸市松戸1230-1 〒271
※バンプレストはバンダイグループの一社です。
BANPRESTO
バンプレストのゲームに関するお問い合わせはこちらに!
バンプレストグループ テレフォンサービス
03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
受付・10:00〜16:00 月〜金(土・日・祭日を除く)
●価格はメーカー希望小売価格です。
●全国の有名デパート、スーパーでお求めください。
●表示価格は、全て税別となっております。
●写真、イラストと商品は多少異なることがあります。
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
プレイステーション用 天空騒乱
ラブラブアドベンチャーゲーム!!
PIONEER LDC
魔法少女
プリティサミー
PART 2
In The Julyhelm
1997年3月21日発売予定
SLPS00760~1 / ¥6,800 (税抜) / CD-ROM 2枚組
©AIC / PIONEER LDC,INC.・テレビ東京・SOFTX・萬年社
プリティーサミーオリジナルドラマCDがあたるキャンペーン実施決定!

ゲーム雑誌最強の攻略ページ
攻略のStation
TEAM BATTLE MODE
21
TEAM BATTLE MODE
ROCK
SIEGFRIED
ソウルエッジ
アークザラッドII
エターナルメロディ
新スーパーロボット大戦
魔法少女プリティサミー
バスタード!!
闘神伝3
リアルバウト餓狼伝説
レイストーム
レイジレーサー

SOUL EDGE
ソウルエッジ

「ゲーセン版は未プレイだけどオープニングムービーを見てPS版を買った」という人にも役立つ情報が満載!

ジャンル	3D対戦ACT	価格	¥6,800 限定版:¥9,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月20日(発売中)		2P対戦可

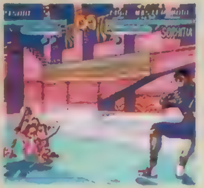
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN
①各技の硬直が解ける瞬間は、技を出した後にGを押し続け、その動きをよく見ていればわかる(ガードポーズに移行する瞬間がそう)。②タキのエッジマスター、「クリティカルエッジで倒せ」の2人目(タキ戦)は、実はふつうに戦ってもダメージを与えることができる。以上、記事内で書けなかった小ネタ(の一部)でした(笑)。なお、58ページからの"キャラ別戦略"に実用的な空中コンボと投げ技をまとめてみたので、ぜひ参考にしてくださいな。特にエッジマスターで役に立つと思います。(ウォルフ)

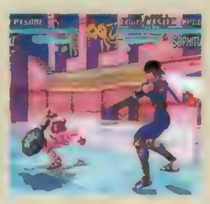
エッジマスターモードの難関エピソードは、こう攻略せよ!

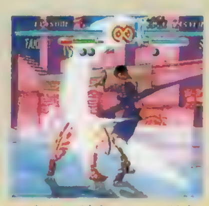
COMの起き上がりを攻めるのが基本。空中コンボなどもここから狙えるぞ。なお、クリティカルエッジは追加コマンド入力が成功すると攻撃力がアップするぞ。「3発目ヒット時に入力を始め、4発目ヒット時に入力を完成する」つもりで出してみよう(キャラごとの細かい「入力開始〜完成タイミング」は58ページからの"キャラ別戦略"を参照のこと!)。

COMの起き上がりを狙え!

ダウンしたCOMは、近くにプレイヤーがいるとその場起き上がり攻撃を出してくる。これを空振りさせ、そのスキに反撃していこう。ただし、すぐバックステップするとCOMは回転起きをしてしまう。怖くても少しだけガマンし、その場に留まること。反撃する技は最後にダウンを奪える技がいい(攻め続けられるため)。空中コンボにつないでもいいし、クリティカルエッジを狙うのもおもしろい。


▲ダウンさせたら起き上がる寸前で間合いを離す。


▲ここではクリティカルエッジを狙っている。


▲あとは追加コマンドをあせらずに入れるだけだ。

速攻パターン

クリティカルエッジ(KO)や空中コンボ(押し出し)を狙おう。相手が攻撃を空振りしたら、積極的に技を出していくのがポイント。

◀この後、もう一度クリティカルエッジを決めよう。

のんびりパターン

体力のロスを抑えたい時はガードを固め、スキの大きい技を空振りするのを待とう。ダウンを奪ったら、起き上がり攻めのチャンス。

◀体力を回復する武器や防御力の高い武器も効果的だ。

投げパターン

スキの小さい攻撃をガードさせ(当ててもいい)、反撃したところを投げてしまおう。ショートダッシュからの投げも成功率が高いぞ。

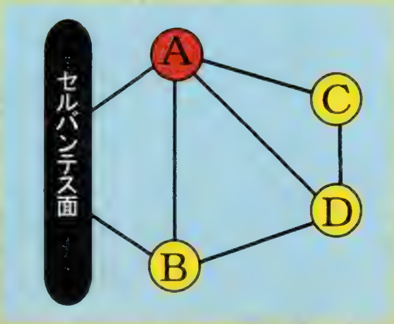
◀ガードインパクト後に投げる、という戦法もある。

8本目の"究極武器"は、このような法則で出現するのだ!

◀美那のエンディング。しかし、最後に見慣れぬ武器の姿が…。

▶クリア後も、そのままこのモードをプレイできる。剣を探そう!

クリアしても武器は1キャラにつき7本しかそろわない(セルバンテス以外)。実は8本目の武器は過去にクリアした面に隠されていたのだ。下図を見てもらいたい。クリア後マイキャラはセルバンテス面にいるが、このとき武器は隣接しているAかBにある。Bをクリアしても入手できなかったら、Aに必ずあるのだ。そこでAに挑戦したが、残念ながらクリアに失敗したとしよう。するとマップ上のキャラは時間切れ負け時のがっかりポーズを取り、武器は再び隣接した他の面(BかCかD。セルバンテス面には行かない)へ移動する。あとはこれの繰り返し。法則がわかった?



がっかりポーズを見逃すな!

入手成功!!

アーケードモードの分岐エンディングを見るためのヒントがこれだ!

過去の記事でも触れてきたように、アーケードモードのエンディングは特殊な操作をすることで分岐するようになっている。そのカギとなる分岐コマンドは右の表のとおり。ただし、入力タイミングは美那以外また明かせないので、色々と試してみてほしい（根気がある人は、エンディングが始まったらずっとコマンドを入れ続けてもいいかも？）。エンディングを『鉄拳』シリーズのようなＣＧムービーにしなかったのは、こういう理由だったんだね！　ちなみに、キャラカラーもプレイヤーがゲームスタート時に選択したものと同じになっているぞ。

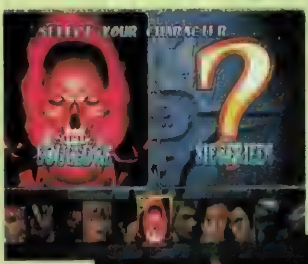
キャラ名	分岐コマンド
御剣　平四郎	Aボタン（またはBボタン）を押す
成　美那	奥避けコマンド（⇩⇧）を入れる
ジークフリート	Bボタンを押す
ソフィーティア	✚キーの⇨を入力する
タキ	Gボタンを押す
李　龍	Aボタン（またはBボタン）を連打する
ヴォルド	✚キーの⇧と⇩を交互に高速で入力
ロック	Bボタンを押す
黄　星京	Aボタンを押す
セルバンテス	Bボタンを押す

美那の場合

このシーンでコマンド（⇩⇧）を入力しよう!

2人の隠れキャラを使おう!

ラスボスのソウルエッジと、初公開となるイビルジークの使用方法を紹介しよう。エッジマスター以外のモードで使用可能だ。



◀✚キーを左（右）に入れ続ければ、カーソルをイビルジークに合わせられるぞ。

▶ソウルエッジが使えるようになると、タイトル画面がこのように変化する。

ソウルエッジ

ラスボスのソウルエッジを使うには、全10キャラでアーケードモードをクリアすればＯＫだ。なお、アーケードモードには彼専用のエンディングも用意されているぞ（分岐はしないけどね）。

SOULEDGE

▼キャラカラーは赤、黄、青、緑の４色から選べる。黄や緑もなかなかカッコイイのだ。

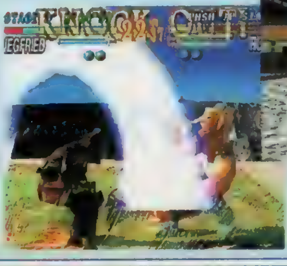
▲セルバンテスに似ているが、技の内容は微妙に異なる。クリティカルエッジもオリジナルだ。

イビルジーク

ソウルエッジに乗っ取られてしまったジークフリート。外見は異様だけど、能力はノーマルジークと同じなのだ。エッジマスターモードでジークの剣をすべて揃えれば使えるようになるぞ！

SIEGFREIED!

▼アーケードモードのエンディングを見た人なら、彼の正体（!?）がわかったはず。



▲ソウルエッジと異なり、イビルジークのコスチュームはこのパターンのみだ。

ソウルエッジ

御剣　平四郎（みつるぎ　へいしろう）

クリティカル追加入力タイミングは2.5〜4

空中コンボチェック

相手を浮かせる技は天雛子（⇧B）がいい。そこから巴掛（AAA）につなぎ、ダウン攻撃を決めよう。⇧B→⇧B→⇧B（天雛子×2、畦縫）も入るが、攻撃力と移動距離の点で劣る。

◀差踏膝鐘（⇩⇦⇨K）も浮かせ技として十分に使える。

投げ技チェック

追い打ちはまず決まらない。だから、威力と投げたい方向のどちらを重視するかでAとBを使い分けよう。なお表内の「－」は相手の位置がほとんど変わらない技を、「☆」は両者の位置が入れ替わる技を表している。

◀リングアウト勝ちを狙えるのはA＋Gだけだ。

▶威力ならB＋Gが上。投げ技はできないが。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	72	×	○	前(近)
B+G	84	×	×	－　☆
背後投げ	88	×	×	－
返し投げ(B系)	68	×	×	後　☆
返し投げ(突き系)	50	×	×	－
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

成　美那（ソン　ミナ）

クリティカル追加入力タイミングは、3〜4

空中コンボチェック

素早い動きが苦手な美那だけに、空中コンボにもいい物がない。写真の揚撃からの攻撃も、威力はともかく運ぶ距離は短め。リングアウト勝ちを狙うなら、回天跳撃蹴の方が効果的だろう。

◀回天跳撃蹴（⇨KKK）の方が相手を遠くまで運べる。

投げ技チェック

相手を叩きつけるタイプの投げ技ばかりなので、リングアウト勝ちは望めない。ただしこのタイプの投げ技は特殊追い打ち（キャラ固有のダウン攻撃のことで、美那なら⇧Kの岩砕蹴）を決めやすいため、威力に関しては問題なし。積極的に投げ技を狙ってみるのもいいだろう。

◀前方に叩きつけるB＋Gだが、リングアウトはムリ。

▶素手状態での投げは、相手を大きく後ろに投げ飛ばせる。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	65	特殊のみ	×	－　☆
B+G	73	特殊のみ	×	前
背後投げ	76	×	×	－　☆
素手投げ	50	小のみ	○	後(遠)☆
素手背後投げ	73	×	×	後

ジークフリート・シュタウフェン

クリティカル追加入力タイミングは、3〜4

空中コンボチェック

運ぶ距離はイマイチだが、彼ではこれが精一杯。浮かせた後、一瞬だけ待ってからショルダーチャージを出すのがコツだ（立ち途中Bで浮かせた場合は、すぐに出さないと空振りするぞ）。

◀ダウン攻撃になる⇩⇦B。⇦B×2からつなげるのもいい。

投げ技チェック

威力を考えるとB＋Gが魅力だ。なお、表内にある「カ」とはカメラ視点が変わる可能性があるという意味。背後投げは位置が入れ替わった上でカメラ位置も逆転するので、リング際にいる時は戸惑わないように。

◀⇩A＋G。前方に相手を落としたいときに。

▶追いつめられたら⇨B、⇦Bを狙うのもいい。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	46	特殊のみ	×	前(近)
B+G	84	特殊&小	×	前(遠)
背後投げ	56	×	×	前　カ☆
⇨B、⇦B	99	×	○	後　☆
⇩A+G	36	×	○	前(近)
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

ソフィーティア アレクサンドル

クリティカル追加入力タイミングは、3～4

空中コンボチェック

写真のコンボの総攻撃力は76。威力重視でいくなら「立ち途中B→BB→⇧BBBB(計87)」の方を使おう。ただ、彼女はお手玉技がイマイチなので、無理に狙わなくてもいいかもしれない。

◀立ち途中Bのプレアーヘブンも浮かせ技として使える。

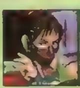
⇧B／グレースヘブン　AA／スライドフロー　⇧BBBB／ナスティーインペイル

投げ技チェック

B＋Gからの⇩A＋B＋Kを決めたいところ。返し投げは確実性の高いときだけ（相手のコンボの最後など）狙った方が無難だ。

◀返し投げでリングアウト勝ちするのは、実戦ではほとんど不可能。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A＋G	48	特殊のみ	×	前(近)
B＋G	48	特殊&小	×	前(近)
B＋G, ⇩A＋B＋K	84	×	×	後　☆
背後投げ	40	×	○	前
返し投げ(B系)	60	×	○	前
返し投げ(突き系)	55	×	×	前
返し投げ(K系)	43	×	△	前(近)
素手投げ	50	小のみ	○	後(遠)☆
素手背後投げ	73	×	×	後



タキ

クリティカル追加入力タイミングは、3～4

空中コンボチェック

揚羽で浮かせ、AAAやABK、KKKといったコンボにつなげよう。威力や相手を運ぶ距離を考えるとABKがベスト。ボタン操作に自信のない人はA連打ですむAAAがオススメだ。

◀⇧Aや立ち途中Aがカウンターヒットしたら⇧Bで拾おう。

⇧B／揚羽　ABK／組乱破

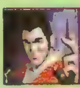
投げ技チェック

投げによるリングアウトが狙えないので、威力重視でいこう。入力に自信があるなら⇩⇙⇦B＋Gを狙っていきたい。返し投げはK系しか取れないので、狙うチャンスは少ない。無理に狙う必要はないだろう。

◀投げた後、自分も後方へと移動するA＋G。

▶威力は⇩⇙⇦B＋Gが一番。追い打ちも入る。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A＋G	54	×	×	後(近)
B＋G	80	×	×	ー　力☆
背後投げ	75	×	×	後　☆
⇩⇙⇦B＋G	90	特殊&小	×	ー　力☆
返し投げ(K系)	55	×	×	ー
素手投げ	50	小のみ	○	後(遠)☆
素手背後投げ	73	×	×	後



李龍（リ ロン）

クリティカル追加入力タイミングは、3～4

空中コンボチェック

下のコンボが使いやすい（AAAをAAKにしてもつながるが、威力、運ぶ距離とも劣る)。⇨➡Bの激砲でも浮かせられるが、こちらは硬直時間の関係でAAAが間に合わないので注意！

◀激砲(⇨➡B)からは双哭(⇨BB)につなぐといい。

⇧B／鬼門　AAA／逆鱗　⇧K／烈震

投げ技チェック

両者の位置が入れ替わってしまう技がほとんど。それだけに試合を押し気味に進めているときは注意しよう。「投げたらリング際に行ってしまい、逃げようとしたところに敵の起き上がり蹴りが決まってリングアウト負け」なんてこともあり得るぞ。

◀表にはないが迅顎（走ってK）も一応投げ技扱いだ。

▶ほとんどの投げ技は、位置が入れ替わるのだ。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A＋G	70	特殊のみ	×	後　☆
B＋G	80	×	×	後　☆
背後投げ	70	特殊のみ	×	後　☆
返し投げ(K系)	60	特殊のみ	×	右前
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

ソウルエッジ

ヴォルド

クリティカル追加入力
タイミングは、3～4

空中コンボチェック

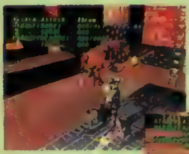
浮かせるための技は⇧Kがベスト。うまくとっさに出せない人は、⇧Bで代用してもいい。「空中コンボで倒せ」は⇩BBのモアエクスタシーを連発しているだけでも、条件はクリアできる。

◀⇧Bで浮かせてから⇩Bでお手玉するお手軽パターンも○。

⇧K／スコーピオンズテイル　AAB／エクスタティックダンス　⇧A（⇧B）／小ダウン攻撃

投げ技チェック

ぜひ⇩⇧⇨B＋Gを決めてみたい。コマンドはそんなに複雑じゃないし、失敗してもB＋Gに化けるだけだしね。相手に背中を見せた状態でしか出せないけれど、A＋G，⇧Bもチャンスがあったら狙ってみたい。



◀A＋Gでリングアウトを狙う時は位置に注意。

▶⇩⇧⇨B＋Gの投げは、威力の高さが魅力的。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	65	×	○	左
B+G	70	×	×	後　カ
背後投げ	78	×	×	―
背を向けA+G,⇧B	78	×	×	前　☆
⇩⇧⇨B+G	98	×	×	―　カ
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

ロック

クリティカル追加入力
タイミングは、3～4

空中コンボチェック

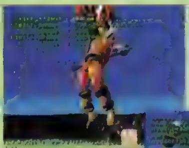
浮かせ技は硬直時間を考えると⇨Kより⇧Bの方が使いやすい。お手玉用技は⇨AABがベストだが、⇨⇨BやK、⇧Kでも構わない。ただし、⇨Kからは決めづらい物もあるので注意。

◀⇨Kは⇧Bより硬直時間が長い。でも乱戦時はこちらを。

⇧B／アクスヴォルケイノ　⇨AAB／ストロークキャノン　⇧K／ニールキック

投げ技チェック

ダウン投げは条件が厳しく、投げ抜けもされやすいので狙わなくていい。クリティカルエッジ（追加コマンドがA＋Gの方）の最後は、相手がこちらを向いていないと投げが入らないことも覚えておこう。



◀威力を考えると⇩⇧⇦B＋Gが一番いいが…。

▶B＋G後にはニールキックが間に合うのだ。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	58	×	○	前
B+G	84	特殊のみ	×	前(近)
背後投げ	88	×	×	―
⇩⇧⇦B+G	95	×	×	前(近)
⇧A+G(ダウン投げ)	66	×	×	前
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

黄　星京（ファン　ソン　ギョン）

クリティカル追加入力
タイミングは、3～4

空中コンボチェック

御剣と同じ戦法が有効。⇨➡KKKの回天跳撃蹴も使える。⇨➡Bの衝天空で浮かせたら右のように⇨Bの尖撃を。硬直が切れる直後に尖撃を入れないとつながらないのでよく練習しよう。

◀Gを挟んでいるのはコマンド表示を消さないための策（笑）。

B／剛烈刃　AAA／連爪閃風刃　K／鉄枠蹴

投げ技チェック

威力はB＋Gの方が上だが、相手がこちらより早く投げコマンドを入力していた場合、投げ抜けできないという欠点もある。特に決め手がある投げ技があるわけではないので、無理に狙わなくてもいいだろう。せいぜい接近時に「投げ抜け用の保険」としてA＋Gを入力するくらいか？

◀A＋Gはリングアウトも。でも投げ技より打撃技か？

▶何発もの蹴りを叩き込んだ後、後方に蹴り上げるB＋G。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	60	×	○	前(近)
B+G	78	×	×	後(近)☆
背後投げ	88	特殊のみ	×	―　カ
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後　☆

セルバンテス・デ・レオン

クリティカル追加入力タイミングは、2〜4

空中コンボチェック

浮かせたらすぐにAを連打するだけなので、とっても簡単（BBや⇨BBもつながるがAAAがベスト）。⇨⇨Bがカウンターで入ったら、崩れ落ちる敵を⬂Bで浮かせることもできるぞ。

◀⇨⇨Bがカウンターヒットしたら、すぐに⬂Bで拾おう。

⬂B／キャノンボールリフター｜AAA／ソウルストリーク｜⬂A+B／グランドアンカリング

投げ技チェック

威力はあるし、リングアウトも狙える。彼にとって投げ技とは、接近戦での重要な選択肢の1つといってもいい。ふだんはA+G（ダウン攻撃による追い打ちも確実に決めること）を狙い、相手がリング際にいるならB+Gも併用するのが理想。打撃技だけで戦っても強いけどね(笑)。

◀グランドアンカリングの追い打ちが入るA+G。

▶相手を前方に投げ捨てるため、リングアウトも狙える。

	ダメージ	追い打ち	リングアウト	投げ方向
A+G	70	特殊のみ	○	前(近)
B+G	80	×	○	前
背後投げ	90	×	○	前
素手投げ	75	小のみ	×	前(近)
素手背後投げ	73	×	×	後 ☆

キャラクターコマンドリスト

【コマンドリストの見方】A＝□ボタン／B＝△ボタン／K＝◎ボタン／G＝×ボタン／⇨＝レバーを入れる／➡＝レバーを長めに入れる／J＝ジャンプ／上＝上段攻撃／中＝中段攻撃／下＝下段攻撃／特殊中段＝立ちガードもしゃがみガードも可能な中段攻撃／備考欄の数値は武器破壊力／A＋B＋Kから始まる技はすべてクリティカルエッジ

●武器あり基本攻撃（全キャラ共通）

形態	技	コマンド	攻撃タイプ	備考
通常	立ち横斬り	A	上	
	立ち縦斬り	B	中	
	立ちキック	K	上	
	しゃがみ横斬り	⬇A	下	
	しゃがみ縦斬り	⬇B	特殊中段	
	しゃがみキック	⬇K	下	
	中段キック	⬂K	中	
振り返り	立ち振り返り横切り	背を向けてA	上	
	立ち振り返り縦斬り	背を向けてB	中	
	立ち振り返りキック	背を向けてK	上	
	しゃがみ振り返り横切り	背を向けて⬇A	下	
	しゃがみ振り返り縦斬り	背を向けて⬇B	特殊中段	
	しゃがみ振り返りキック	背を向けて⬇K	下	
避け	奥避け横斬り	⇩⇧A	中	
	奥避け縦斬り	⇩⇧B	中	
	奥避けキック攻撃	⇩⇧K	下	
	奥避け特殊横斬り	⇩⇧⬂A	中	
	奥避け特殊縦斬り	⇩⇧⬂B	中	
	手前避け横斬り	⇩⇩A	中	
	手前避け縦斬り	⇩⇩B	中	
	手前避けキック攻撃	⇩⇩K	下	
	手前避け特殊横斬り	⇩⇩⬂A	中	
	手前避け特殊縦斬り	⇩⇩⬂B	中	
投げ	投げ⬂	接近してA+G	投げ	
	投げ⇩	接近してB+G	投げ	
	背後投げ	背後から接近してA+GorB+G	投げ	
鍔迫り	鍔迫り合い横斬り	鍔迫り合い中A連打	上	
	鍔迫り合い縦斬り	鍔迫り合い中B連打	中	
	鍔迫り合いキック	鍔迫り合い中K連打	下	
ジャンプ	小J早出し武器攻撃	Jと同時にAorB	中	
	小J遅出し武器攻撃	J中にAorB	中	
	小J早出しキック攻撃	Jと同時にK	中	後J中は出ない
	小J遅出しキック攻撃	J中にK	中	
	大J早出し武器攻撃	Jと同時にAorB	中	
	大J遅出し武器攻撃	J中にAorB	中	
	大J早出しキック攻撃	Jと同時にK	特殊中段	後J中は出ない
	大J遅出しキック攻撃	J中にK	中	
ダウン	小ダウン攻撃	⇧AorB	ダウン	
	大ダウン攻撃	⬆AorB	ダウン	

●武器なし基本攻撃（全キャラ共通）

形態	技	コマンド	攻撃タイプ	備考
通常	立ちパンチ	A	上	
	立ち中段パンチ	B	中	
	立ちキック	K	上	
	しゃがみパンチ	⬇A	下	
	しゃがみ中段パンチ	⬇B	中	
	しゃがみキック	⬇K	下	
	中段キック	⬂K	中	
振り返り	立ち振り返りパンチ	背を向けてA	上	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返り中段パンチ	背を向けてB	中	相手に背を向けた状態で
	立ち振り返りキック	背を向けてK	上	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りパンチ	背を向けて⬇A	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返り中段パンチ	背を向けて⬇B	下	相手に背を向けた状態で
	しゃがみ振り返りキック	背を向けて⬇K	下	相手に背を向けた状態で
避け	奥避けフック	⇩⇧A	中	
	奥避けアッパー	⇩⇧B	中	
	奥避けキック	⇩⇧K	下	
	手前避けフック	⇩⇩⇧A	中	
	手前避けアッパー	⇩⇩B	中	
	手前避けキック	⇩⇩K	下	
投げ	投げ	⬂A+G	投げ	男性キャラのみ
	投げ	⇩B+G	投げ	男性キャラのみ
	投げ	⬂A+G	投げ	女性キャラのみ
	投げ	⇩B+G	投げ	女性キャラのみ
	背後投げ	背後からA+GorB+G	投げ	相手が自分に背中を見せているとき
ジャンプ	小J早出しパンチ	Jと同時にAorB	中	
	小J遅出しパンチ	J中にAorB	中	
	小J早出しキック	Jと同時にK	特殊中段	
	小J遅出しキック	J中にK	中	
	大J早出しパンチ	Jと同時にAorB	中	
	大J遅出しパンチ	J中にAorB	中	
	大J早出しキック	Jと同時にK	特殊中段	
	大J遅出しキック	J中にK	中	
ダウン	小ダウン攻撃	⇧AorB	ダウン	
	大ダウン攻撃	⬆AorB	ダウン	

●武器なし特殊攻撃（全キャラ共通）

技	コマンド	攻撃タイプ
ジャブ	A	上
ジャブ&フック	A, A	上上
ジャブ&トーキック	A, K	上中
パンチコンボ	A, A, A	上上上
ボディーフック	⇨➡A	中
アッパー	B	中
ダブルアッパー	B, B	中中
アッパー&フック	B, A	中中
エルボースマッシュ	⇩B	中
ダブルナックル	⇨➡B	上
ハイキック	K	上
ダブルキック	K, K	上上
サイドキック	⬂K	中
スマッシュ&フック	しゃがみB, A	中中
スライディングキック	走ってK	下
スピンキック	A+K	中
リバーススピンキック	相手に背を向けた状態でA+K	上

●武器あり（なし）起き上がり攻撃（全キャラ共通）

		技	コマンド	攻撃タイプ
仰向け&うつ伏せ	その場	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	その場	起き上がりキック	K	下
	前転	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	前転	起き上がりキック	K	下
	後転	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	後転	起き上がりキック	K	下
	振り返り その場	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	振り返り その場	起き上がりキック	K	下
	振り返り 前転	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	振り返り 前転	起き上がりキック	K	下
	振り返り 前転	起き上がり武器攻撃	AorB	中
	振り返り 前転	起き上がりキック	K	下

キャラ別コマンドリスト

武器あり特殊攻撃

タキ

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
裂抜	A	上	14	6
裂組	A、A	上上	14-20	6-6
組討伐	A、A、A	上上上	14-20-18	6-6-6
断変	A、A、B	上上中	14-20-40	6-6-8
忍変	A、A、⇩K	上上下	14-14-27	6-6-0
乱破	A、B	上中	14-24	6-6
組乱破	A、B、K	上中上	14-24-40	6-6-0
裂誅	A、K	上上	14-26	6-0
烈	⇨A	上	15	6
苛烈	⇨A、B	上中	15-11	6-6
迅烈	⇨A、B、B	上中中	15-11-11	6-6-6
惨烈	⇨A、B、B、B	上中中中	15-11-11-11	6-6-6-6
一文字	⬂A	中	25	6
幽	⇩A	下	15	5
忍蔦	⬃A	下	34	6
逆手返	⇨➡A	上	31	7
断抜	B	中	20	6
断組	B、B	中中	20-22	6-6
組征伐	B、B、B	中中中	20-22-40	6-6-7
裂変	B、B、A	中中上	20-22-21	6-6-6
組誅伐	B、B、A、K	中中上上	20-22-21-34	6-6-0
十字	B、A	中上	20-23	6-6
十字組	B、A、K	中上上	20-23-34	6-6-0
十字架	B、A、⇨K	中上中	20-23-39	6-6-0
忍十字	B、A、⇩K	中上下	20-23-21	6-6-0
断誅	B、K	中上	20-29	6-0
影紙縒	⇨B	中	30	6
揚羽	⬂B	中	33	6
無風	⇩B	特殊中段	31	6
鉄砲駆	⇨➡B	中	54	9
誅 ゛	K	上	24	0
連誅	K、K	上上	24-22	0-0
三連誅	K、K、K	上上上	24-22-24	0-0-0
水面誅	K、K、⇩K	上上下	24-22-25	0-0-0
誅滅	K、K、A	上上上	24-22-26	0-0-6
疾殺	⬂K	中	22	0
疾空殺	⬂K、K	中中	22-18	0-0
疾空滅殺	⬂K、K、K	中中中	22-18-40	0-0-0
天誅	⇨K	中	44	0
喝誅	⇦K	上	32	0
潜針誅	⇩K	下	22	0
撃誅	⇩K、K	下中	22-39	0-0
魔蠍破	⇨➡K	上	47	0
風車	⇩⬂⇨	特殊移動		
疾風車	⇩⬂⇨B	中	49	8
竜巻車	⇩⬂⇨B、K	中上	49-35	8-0
鎌尾	⇩⬂⇨K	下	18	0
蛍	立ち上がり中A	特殊中段	35	7
闇撫	立ち上がり中B	特殊中段	36	7-8
闇縛	立ち上がり中B、B	特殊中段、中	36-28	0
鉢割	立ち上がり中K	中	45	0
滑誅	走ってK	下	33	0
地旋誅	A＋K	特殊中段	38	
裏天誅	B＋K	中	40	0
笹火宙	⇨➡A＋B	特殊移動		0
卒塔婆返	A＋G	投げ	54	0
送火	B＋G	投げ	80	0
釣瓶落	背後からA＋GorB＋G	投げ	75	0
崖渡	⇩⬃⇦B＋G	投げ	90	0
搦倒	⇦A＋G	返し投げ技	55	0
魔灼蹴	⇦A＋G	返し投げ技	55	0
霧笹火	⬂K	ダウン攻撃	20	0
封魔龍炎剣	⇨⬂⇩⬃⇦B	ガード不能	135	0
封魔百鬼断	A＋B＋K、⇩⇧B＋K	中	63-72	22-0-0-0-0-15-0

成 美那(ソン・ミナ)

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
刀撃	A	上	26	7
連牙撃	A、A	上上	26-24	7-7
刀撃蹴	A、K	上上	26-31	7-0
連牙疾風刃	A、A、A	上上上	26-24-32	7-7-7
連牙疾風脚	A、A、A、K	上上上中	26-24-32-37	7-7-7-0
連牙地掃脚	A、A、A、⇩K	上上上下	26-24-32-32	7-7-7-0
連牙揚風刃	A、A、B	上上中	26-24-48	7-7-6
連牙転脚	A、A、K	上上上	26-24-31	7-7-0
刀柄連撃	A、⇨A	上上	26-20	7-6
背転柄撃	A、⇨A、A	上上上	26-20-22	7-6-6
背転柄撃蹴	A、⇨A、A、K	上上上中	26-20-22-37	7-6-6-0
背転柄撃掃蹴	A、⇨A、A、⇩K	上上上下	26-20-22-32	7-6-6-0
速柄撃	⇨A	中	23	6
柄撃蹴	⇨A、K	中上	23-33	6-0
纏糸斬撃	⬂A	中	56	9
掃撃	⇩A	下	16	6
影踏刃	⬃A	下	18	6
断撃	B	中	30	7
断襲刃	B、B	中中	30-26	7-7
背転断襲刃	B、B、B	中中中	30-26-60	7-7-9
潜牙断襲刃	B、B、⇩A	中中下	30-26-38	7-7-8
烈纏糸	B、A	中上	30-54	7-7
滅纏糸	B、⇩A	中下	30-35	7-7
断撃蹴	B、K	中上	30-31	7-0
尖撃	⇨B	中	25	7
連尖撃	⇨B、B	中中	25-60	7-9
尖纏糸	⇨B、A	中中	25-56	7-9
潜牙連尖撃	⇨B、⇩A	中中下	25-38	7-8
進断撃	⇦B	中	36	8
断撃伐採儀	⇦B、⇩A＋B	中中	36-75	8-16
揚撃	⬂B	中	39	7
翔砲撃	⇩B	特殊中段	34	7
側面蹴	K	上	22	0
踵落蹴	⇨K	中	34	0
腹突蹴	⬂K	中	24	0
掃蹴	⇩K	下	13	0
鉤爪蹴	⇦K	上	31	0
滑面蹴	⬃K	下	23	0
舞葉蹴	⇦⇨K	上	35	0
回天蹴	⇨➡K	中	26	0
回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	26-29	0-0
回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	26-29-32	0-0-0
牙震撃	立ち上がり中A	中	40	6
翔撃	立ち上がり中B	特殊中段	40	7
顎砕蹴	立ち上がり中K	中	24	0
潜身蹴	走ってK	下	22	0
旋陣粉砕儀	A＋B	中	28-28-28	4-4-4
旋陣烈纏糸	A＋B、⇨A	中上	28-22	4-6
旋陣斬馬撃	A＋B、⇨A＋B	中上中	28-22-35	4-6-8
重旋陣	A＋B、A＋B	中中	28-28-28-28-28-28	4-4-4-5-5-5
旋風光翼儀	⇧A＋B	中	50	5
円舞刀蹴	B＋K	中	47	0
天舞跳輪儀	⬁B＋K	中	35-35	3-3
跳転腿	A＋G	投げ	65	0
柄首刈落	B＋G	投げ	73	0
脱肩倒	背後からA＋GorB＋G	投げ	76	0
岩砕蹴	⬂K	ダウン攻撃	20	0
成式揚身伐採儀	⬁A＋B	ガード不能	144	0
成式奥義連弾儀	A＋B＋K、⇦⇦A＋B	中	72-69	24-0-0-0-0-0-0

御剣 平四郎(みつるぎ へいしろう)

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
掛	A	上	15	5
双掛	A、A	上上	15-15	5-5
巴掛	A、A、A	上上上	15-15-20	5-5-5
掛旋	A、A、⇩A	上上下	15-15-38	5-5-5
掛神楽	A、A、B	上上中	15-15-51	5-5-3
綴	⇨A	上	17	7
綴旋	⇨A、⇩A	上下	17-38	7-5
綴神楽	⇨A、B	上中	17-51	7-3
散黄金	⬂A	中	15	0
残雪	⇩A	下	20	7
鷲払	⇦A	上	56	9
脛旋	⬃A	下	30	7
拝	B	中	18	5
拝摺	B、B	中中	18-18	5-5
拝巻	B、B、A	中中上	18-18-17	5-5-5

巻旋	B、B、A、⇩A	中中上下	18-18-17-38	5-5-5-5
巻神楽	B、B、A、B	中中上中	18-18-17-51	5-5-5-3
風穴	⇨B	中	18	6
天雛子	⬂B	中	30	6
燻	⇩B	特殊中段	29	6
鬢掠	⇦B	中	46	9
空神楽	⇨➡B	中	60	9
蹴	K	上	26	0
面割	⇨K	中	35	0
横蹴	⬂K	中	26	0
弾刺	⇦K	中	24	0
弾割	⇦K、B	中中	24-35	0-8
稲穂巻	⇩K	下	16	0
稲穂刈	⇩K、B	下中	16-46	0-9
刈	立ち上がり中A	特殊中段	25	7
刈旋	立ち上がり中A、⇩A	特殊中段、下	25-38	7-5
刈神楽	立ち上がり中A、B	特殊中段、中	25-51	7-3
節穴	立ち上がり中B	特殊中段	30	6
膝鐘	立ち上がり中K	中	30	0
朧神楽	A＋B	中中	39-57	5-3
炎吠	⇨➡A＋B	中	75	9
差踏	⇩⬂⇨	特殊移動	0	0
差踏刈	⇩⬂⇨A	特殊中段	25	7
差踏刈旋	⇩⬂⇨A、⇩A	特殊中段、下	25-38	7-5
差踏刈神楽	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中	25-51	7-3
差踏節穴	⇩⬂⇨B	特殊中段	30	6
差踏膝鐘	⇩⬂⇨K	特殊中段	30	0
滑り淡雪	走ってK	下	36	0
殺メ時雨	A＋G	投げ	72	0
離レ是藤	B＋G	投げ	84	0
榊ノ餞	背後からA＋G or B＋G	投げ	88	0
八卦ノ鎬	⇦A＋G	返し投げ技	68	0
六道ノ捌	⇦A＋G	返し投げ技	50	0
畦縫	⬂B	ダウン攻撃	20	0
茜ノ暮六	⇨⬂⇩⬃B	ガード不能	180	0
黄泉ノ連	A＋B＋K、⇦⬃⇩⬂⇨A＋K	中	74-58	20-0-0-0-0-0-0
三途ノ渡	A＋B＋K、⇦⬃⇩⬂⇨B＋K	中	74-68	20-0-0-0-0-0-0

ヴォルド

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
サイドクロー	A	上	18	7
シザースクロー	A、A	上上	18-20	7-7
エクスタティックダンス	A、A、B	上上中	18-20-27	7-7-6
ミュートスクラッチ	A、B	上中	18-21	7-6
ミュートスラッシュ	A、B、A	上中中	18-21-35	7-6-6
トリックネイル	A、⇩B	(上キャンセル)下	17	4
サイドクローキック	A、K	上中	18-27	7-0
ステップクロー	⇨A	上	18	6
ブラインドブレード	⬂A	中	46	8
ブラインドクロー	⇦A	上	25	7
ブラインドスピン	⇦A、A	上上	25-28	7-7
ラットチェイス	⇩A	下	16	4
ラットチェイス	⇩A、A	下下	16-16	4-4
ラットチェイス	⇩A、A、A	下下下	16-16-16	4-4-4
ラットチェイスキック	⇩A、A、A、K	下下下上	16-16-16-48	4-4-4-0
ラットチェイスキック	⇩A、K	下上	16-48	4-0
スタンピードスクラッチ	B	中	25	7
スタンピードシュレッダー	B、B	中中	25-25	7-6
スタンピードシュレッダー	B、B、B	中中中	25-18-18	7-6-6
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B	中中中中	25-18-18-18	7-6-6-6
スタンピードシュレッダー	B、B、B、B、B	中中中中中	25-18-18-18-18	7-6-6-6-6
ブレイドネイル	⇨B	上	28	7
ストマックスライサー	⬂B	中	30	6
ヘルチョップ	⇦B	中	29	7
エクスタシー	⇩B	中	30	6
モアエクスタシー	⇩B、B	中	33-33	6-6
デモンエルボー	⇨➡B	中	70(30)	0
ミュートハイキック	K	上	25	0
ミュートスピンキック	⇨K	中	25	0
ミュートミドルキック	⬂K	中	25	0
ミュートローキック	⇩K	下	20	0
スコーピオンズテイル	⬃K	中	28	0
スコーピオンズクロー	立ち上がり中A	特殊中段	38	7
テイストバッド	立ち上がり中B	特殊中段	40	7
ルナティックスピン	立ち上がり中K	中	40	0

プレイングマンティス	A＋B	中	40	8
ギロチンシザース	⇦A＋B	中	43	10
プレイングキャンサー	⇩A＋B	下	38	8
ゲートオープナー	⇨➡A＋B	中	40	8
ゲートプライヤー	⇨➡A＋B、K	中中	40-24	8-0
インセインフリップ	⇨➡A＋B＋G	中	30	10
インセイントラップ	⇨➡A＋B＋G、K	中中	30-43	10-0
デスローズ	A＋K	上上	50-36	10-0
ローリングクレイジー	A＋G	下	32	0
ホイール・オブ・フォーチュン	A＋G、⇧B	下、投げ	32-46	0-0
ブラインドダイブ	しゃがみ前進始めA＋B	上	55	6
イモータルベルチー	⇩A＋B	下	45	8
スライディングフック	走ってA	下	40	7
スーイサイドダイブ	走ってK	下	33	0
スピニングアンブレラ	A＋G	投げ	65	0
センチピードナイトメア	B＋G	投げ	70	0
サディスティックスパイダー	背後からA＋G or B＋G	投げ	78	0
ブラッディドリル	⇩⬂⇨B＋G	投げ	98	0
グレイブディガー	⬂A、A、A	ダウン攻撃	6-6-8	0-0-0
ブラインドターン	⇩⬃⇦	特殊移動		
ウェブワイパー	⇩⬂⇨A	ガード不能	130	0
ザ・ギア・オブ・マッドネス	A＋B＋K、⇧⇩A＋B	中	70-60	20-0-0-0-0-0-0

黄 星京(ファン・ソンギョン)

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
刀撃	A	上	15	5
連爪撃	A、A	上上	15-15	5-5
連爪閃風刃	A、A、A	上上上	15-15-20	5-5-5
連爪転葬刃	A、A、⇩A	上上下	15-15-35	5-5-5
連爪衝天空	A、A、B	上上中	15-15-49	5-5-3
壁砕刃	⇨A	上	15	7
雷襲刃	⬂A	下	15	8
返風刃	⬂A、A	下上	15-21	8-8
風雲嵐舞刃	⬂A、A、B	下上中	15-21-46	8-8-8
散界斬	⇩A	下	18	6
裏振撃	⇦A	上	56	9
転葬刃	⬃A	下	30	7
断撃	B	中	18	5
灼熱断	B、B	中中	18-18	5-5
煌熱断	B、B、A	中中上	18-18-17	5-5-5
煌熱転葬刃	B、B、A、⇩A	中中上下	18-18-17-35	5-5-5-5
煌熱衝天空	B、B、A、B	中中上中	18-18-17-49	5-5-5-3
尖撃	⇨B	中	18	6
剛烈刃	⬂B	中	35	9
極展斬	⇩B	特殊中段	29	6
裏割撃	⇦B	中	46	9
衝天空	⇨➡B	中	55	9
側面蹴	K	上	26	0
落追蹴	K、K	上中	26-35	0-0
転踊蹴	⇨K	上	26	0
腹突蹴	⬀K	中	26	0
鉤爪蹴	⇦K	上	40	0
滑面蹴	⬃K	下	24	0
払鎌蹴	⇩K	下	16	0
払鎌昇撃	⇩K、B	下中	16-46	0-9
回天蹴	⇨➡K	中	24	0
回天跳蹴	⇨➡K、K	中中	24-26	0-0
回天跳撃蹴	⇨➡K、K、K	中中中	24-26-40	0-0-0
舞葉蹴	⇦⇨K	上	35	0
双衝天	A＋B	中中	39-57	5-3
洸滅断	⇨➡A＋B	中	75	9
及歩	⇩⬂⇨	特殊移動		
及歩落雁刃	⇩⬂⇨A	特殊中段	21	8
及歩趨螺刃	⇩⬂⇨A、B	特殊中段、中	21-46	8-8
及歩翔空刃	⇩⬂⇨B	特殊中段	55	7
及歩浮膝蹴	⇩⬂⇨K	中	26	0
落雁刃	立ち上がり中A	特殊中段	21	8
拝趨螺刃	立ち上がり中A、B	特殊中段、中	21-46	8-8
翔空刃	立ち上がり中B	特殊中段	55	7
浮膝蹴	立ち上がり中K	中	26	0
潜身蹴	走ってK	下	36	0
瞬烈荒神剣	A＋G	投げ	60	0
迅速万雷蹴	B＋G	投げ	78	0
急襲斬首撃	背後からA＋G or B＋G	投げ	88	0
鉄砕蹴	⬂K	ダウン攻撃	20	0

黄式猛襲烈火刃	⇦B＋K	ガード不能	110	0
黄式救国炎舞撃	A＋B＋K、⇦⇘⇩⇙⇨A＋B	中	77-68	20-0-0-0-0-0-0
黄式正義霹靂斬	A＋B＋K、⇦⇘⇩⇙⇨B＋K	中	77-58	20-0-0-0-0-0-0

セルバンテス・デ・レオン

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
ソウルワイプ	A	上	20	8
ソウルスイング	A、A	上	20-22	8-7
ソウルストリーク	A、A、A	上上上	20-22-30	8-7-7
ソウルトラッパー	A、A、⇩A	上上下	20-22-30	8-7-7
ソウルスティール	A、A、B	上上中	20-22-54	8-7-7
ジェントルウェイヴ	⇨A	上	20	9
シザースウェイヴ	⇘A	中	30	7
レイザーウェイヴ	⇩A	下	22	6
ドレッドウェイヴ	⇙A	下	40	7
ブレードストーム	B	中	22	6
ヘイルストーム	B、B	中中	22-19	6-6
ワイルドストーム	B、B、B	中中中	22-19-54	6-6-7
ブラッドストーム	B、B、⇩A	中中下	22-19-30	6-6-7
キャノンボールリフター	⇘B	中	35	7
セイルスタッブ	⇨B	中	15	7
セイルニードル	⇨B、B	中中	15-15	7-7
セイルハープーン	⇨B、B、B	中中中	15-15-48	7-7-7
スパイクアンカー	⇩B	特殊中段	36	7
クロスボーンディバイダー	⇦⇦B	中	68	7
パイルラングス	⇨⇨B	中	36	7
アンカーキック	K	上	27	0
アンカーストマックキック	K、⇘K	上中	27-32	0-0
アンカーワイプキック	K、⇦K	上上	27-36	0-0
アンカーミドルキック	⇘K	中	25	0
アンカーフックキック	⇨K	上	30	0
アンカーマルーンドキック	⇩K	下	18	0
アンカースピンキック	⇦K	上	29	0
アンカースワールキック	⇙K	下	24	0
ヘッドスナップキック	⇨⇨K	中	45	0
フルセイルホイスト	立ち上がり中A	特殊中段	36	8
デヴァステイター	立ち上がり中B	特殊中段	32	5
アンカーリヴァイヴキック	立ち上がり中K	中	31	0
パイレーツクロス	A＋B	中中	28	3
キラーエックス	⇨A＋B	中	30	4
スラントクロス	⇘A＋B	中	30	7
アンカーワールプール	⇙A＋K	下	32	0
キラーエックスクロウラー	⇨➡A＋B	中	41	7
シンク・オブ・ガレオン	⇨➡B＋K	中	37(20)	0
ウィンドミルサーキュラー	⇨⇩⇘B	中中	60	7
ジオ・ダ・レイ	⇩⇙⇦B	中	34	7
ウェイブフラッター	走ってK	下	33	0
トレメンダスサージ	A＋G	投げ	70	0
キャノンボールスプリット	B＋G	投げ	80	0
フラッシュフラッド	背後からA＋GorB＋G	投げ	90	0
グランドアンカリング	⇘A＋B	ダウン攻撃	20	0
エターナルカース	⇙A＋B	ガード不能	70	0
ラーファガ・トルナード	A＋B＋K、⇨⇩⇘A＋K	中	70-59	20-0-0-0-0-0-0

ソフィーティア・アレクサンドル

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
スライドブレード	A	上	15	6
スライドフロー	A、A	上上	15-15	6-6
スライドストリーム	A、A、A	上上上	15-15-19	6-6-6
スライドアンダーストリーム	A、A、⇩A	上上下	15-15-24	6-6-5
スライドストリームキック	A、A、A、K	上上上中	15-15-19-35	6-6-6-0
スライドアッパーヘブン	A、A、B	上上中	15-15-35	6-6-7
スライドエンジェルキック	A、A、K	上上中	15-15-40	6-6-0
スライドアンダーキック	A、A、⇩K	上上下	15-15-18	6-6-0
エンジェルアロー	⇨A	上	37	7
スライドミラージュ	⇘A	中	20	6
アンダースライドブレード	⇩A	下	10	5
リバースミラージュ	⇦A	中(中)	36(51)	10
ソードスプラッシュ	B	中	19	6
ライジングスプラッシュ	B、B	中中	19-20	6-6
スターダストスプラッシュ	B、B、B	中中中	19-20-44	6-6-8
スプラッシュシールドアタック	B、B、A	中中上	19-20-12	6-6-0
スプラッシュアンダーストリーム	B、B、⇩A	中中下	19-20-22	6-6-4
スプラッシュアンダーキック	B、B、⇩K	中中下	19-20-17	6-6-0
スターライトスプラッシュ	B、B、A、B	中中上中	19-20-12-44	6-6-0-8
クイックストライク	⇨B	中	10	6
グレースヘブン	⇘B	中	35	10
アッパーヘブン	⇩B	中	35	10
ソードシャワー	⇦B	中	40	10
ホーリーハイキック	K	上	24	0
キックデュオ	K、K	上中	24-19	0-0
パルーシアキック	K、K、⇩K	上中下	24-19-27	0-0-0
キックパラディソス	K、K、⇩K、⇨K	上中(下キャンセル)中	24-19-27-36	0-0-0-0
スプリンクルキック	⇨K	上	12	0
ホーリーミドルキック	⇘K	中	22	0
スプリンクルアンダーキック	⇩K	下	15	0
トルネードローキック	⇙K	上下	29	0
エンジェルキック	⇗K	中	32	0
エンジェルスパイラル	⇗K、A	中下	32-50	0-7
エンジェルフォール	⇗K、B	中中	32-37	0-6
エンジェルサマー	⇗K、K	中中	32-33	0-0
エンジェルステップ	⇩⇘⇨	特殊移動		
エンジェルストライク	⇩⇘⇨B	中	55	7
ホーリーステップ	⇨⇩⇘	特殊移動		
エンジェルサテライト	⇨⇩⇘A	中	45	6
ライトブリンガー	⇨⇩⇘B	中	54	0
ミラージュサテライト	立ち上がり中A	特殊中段	35	6
プレアーヘブン	立ち上がり中B	特殊中段	40	6
エンジェルスプリング	立ち上がり中K	中	30	0
ハイドアンドソード	立ちガード中B	上	10	6
アンダーエンジェルアロー	しゃがみ前進始めA	下	36	6
シールドスマッシュ	しゃがみ前進始めB	下	12	0
フロアスイーパー	走ってK	下	36	0
トルネードハイキック	A＋K	上	35	0
スリーピングキック	A＋G	投げ	48	0
ホーリークラッカー	B＋G	投げ	48	0
ホーリードライバー	B＋G、⇩A＋B＋K	投げ	48-36	0-0
ボトムズアップ	背後からA＋GorB＋G	投げ	40	0
エンジェルズパニッシュメント	⇦A＋G	返し投げ技	60	0
エンジェルズジャッジメント	⇦A＋G	返し投げ技	43	0
エンジェルズリプライザル	⇦A＋G	返し投げ技	43	0
エンジェルズレクイエム	⇦A＋G	返し投げ技	55	0
ナスティーインペイル	⇘B、B、B、B	ダウン攻撃	5-5-5-5	3-0-0-0
ゴー・トゥー・ヘブン	⇦⇦⇦A、B	ガード不能	116	0
プリ・ティス・フォティアス	A＋B＋K、⇩⇘⇨A＋G	中	72-68	23-0-0-0-0-0-0
プリ・ティス・アネモス	A＋B＋K、⇩⇘⇨B＋G	中	72-58	23-0-0-0-0-0

ジークフリート・シュタウフェン

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
スラッシュ	A	上	24	8
ダブルスラッシュ	A、A	上上	24-26	8-8
スラッシュクロス	A、A、B	上上中	24-26-58	8-8-10
スラッシュグラウンダー	A、⇩A	上下	24-51	8-8
クイックスピンスラッシュ	⇨A	上	38	8
パウワースラッシュ	⇘A	中	35or25	7
レッグスラッシュ	⇩A	下	19	7
バックスピンスラッシュ	⇦A	上	68	12
ソードバスター	B	中	22	8
ヘルムディバイダー	B、B	中中	22-31	8-7
アーマーブレイカー	B、B、B	中中下	22-31-56	8-7-8
ブレイクキック	B、B、K	中中上	22-31-30	8-7-0
バスターグラウンダー	B、⇩A	中下	22-54	8-8
バスタースピンキック	B、K	中中	22-33	8-0
ピースィングストライク	⇨B	中	57	9
スカイスプリッター	⇘B	中	40or35or30	8
シャドウバスター	⇩B	特殊中段	30	8
ヘッドバット	⇦B	上	19	0
ダブルヘッドバット	⇦B、A	上上	19-19	0-0
トリプルヘッドバット	⇦B、A、B	上上上	19-19-19	0-0-0
スラスト	⇙B	中	57	9
スラストスロー	⇙B、⇦B	中	57-42	9-0
フェイタルダイブ	⇦⇦B	中	63(35)	10(10)
フェイタルドライブ	⇦⇦B、B	中下	63-44	10-18
ダークハイキック	K	上	24	0
ストレッチハイキック	⇨K	上	34	0
ダークミドルキック	⇘K	中	23	0
アクセルキック	⇘K、K	中下	23-22	0-0
アクセルヘッドアッパー	⇘K、K、B	中下中	23-22-29	0-0-0
アクセルローキック	⇩K	下	15	0
ブリックブレイクキック	⇨⇨K	上	46	0

ライジングスラッシュ	立ち上がり中A	特殊中段	48	8
メイルシュトローム	立ち上がり中A、A	特殊中段、下	48-46	8-8
フルスイングスプリッター	立ち上がり中B	中	35	8
ライジングキック	立ち上がり中K	中	21	0
スライディングキック	走ってK	下	36	0
ドロップキック	走ってB+K	上	65	0
スピンキック	A+K	上	35	0
フライングエッジ	⇨➡A+B	中	80(30)	12(10)
ショルダーチャージ	⇨B+K	中	25	0
ヒルトインパクト	A+G	投げ	64	0
ナイトメアスラッシャー	B+G	投げ	84	0
フラップジャック	背後からA+GorB+G	投げ	56	0
アップトス	⇩A+G	投げ	36	0
ストンピング	⇘K、K、K、K	ダウン攻撃	5-5-5-5	0-0-0-0
アースディバイド	⇩⇘⇨B	ガード不能	157	0
シュトゥルムアングリフ	A+B+K、⇨⇩⇘B+K	中	58-79	[illegible]-0-0-0-0-0-0

李　龍(リ・ロン)

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
鱗打	A	上	15	6
尖鱗	A、A	上上	15-15	6-6
逆鱗	A、A、A	上上上	15-15-30	6-6-6
掃鱗	A、A、⇩A	上上下	15-15-31	6-6-6
鱗風	A、A、K	上上中	15-15-25	6-6-0
潜尾	A、A、⇩K	上上下	15-15-24	6-6-0
蹂躙	A、A、⇩K、B	上上下中	15-15-24-51	6-6-0-11
転牙	A、B	上中	15-23	6-6
奔舞	A、B、K	上中上	15-23-31	6-6-0
酔打	⇨A	上	15	6
尖酔	⇨A、A	上上	15-15	6-6
逆酔	⇨A、A、A	上上上	15-15-30	6-6-6
掃酔	⇨A、A、⇩A	上上下	15-15-31	6-6-6
酔風	⇨A、A、K	上上中	15-15-25	6-6-0
酔尾	⇨A、A、⇩K	上上下	15-15-24	6-6-0
酔躙	⇨A、A、⇩K、B	上上下中	15-15-24-51	6-6-0-11
酔牙	⇨A、B	上中	15-23	6-6
酔舞	⇨A、B、K	上中上	15-23-31	6-6-0
斬獲	⇘A	中	40	5
暗針	⇩A	下	16	5
翻襲	⇦A	中	48	7
伏爪	⇙A	下	21	6
焦熱	⬇A、⇧B	下中	16-31	5-6
牙撃	B	中	17	6
雷牙	B、B	中中	17-19	6-6
炎牙	B、B、B	中中中	17-19-35	6-6-6
転鱗	B、A	中上	17-26	6-6
揚風	B、K	中中	17-39	6-0
騎哭	⇨B	上	25	6
双哭	⇨B、B	上中	25-31	6-6
鬼門	⇘B	中	35	6
序車	⇦B	中	14	3
破車	⇦B、B	中中	14-18	3-3
急車	⇦B、B、B	中中中	14-18-18	3-3-3
転滅	⇩B	特殊中段	29	6
磊落	⇙B	中	46	6
虚襲	⇙B、A	(中キャンセル)下	31	6
激砲	⇨➡B	中	56	7
風蹴	K	上	27	0
連風	K、K	上中	27-36	0-0
砂塵	K、⇩K	上下	27-24	0-0
砂煙	K、⇩A	上下	27-29	0-6
迫風	⇨K	中	40	0
空蹴	⇘K	中	26	0
掃風	⇩K	下	30	0
疾風	⇨➡K	上	49	0
裂尾	⇩⇘⇨B	中	26-31	5-5-5-5
転紗	⇩⇙⇦	特殊移動		
背針	⇩⇙⇦B	中	31	6
爆針	⇩⇙⇦B、⇦B	中上	31-31	6-0
惨破	立ち上がり中A	特殊中段	36	5
滅刺	立ち上がり中B	特殊中段	50	5
噴炎	立ち上がり中K	中	26	0
迅顎	走ってK	下	35	0
閃滅	A+B	中中	29-47(20-20)	5-6
轟沈	A+G	投げ	70	0
捻縛	B+G	投げ	80	0
背落	背後からA+GorB+G	投げ	70	0
化蹴	⇦A+G	返し投げ技	60	0
烈震	⇘K	ダウン攻撃	25	0
断絶	⇙B+K	ガード不能	130	0
絶招	A+B+K、⇨➡A+B	中	67-69	20-0-0-0-0-0-0

ロック

技名	コマンド	攻撃タイプ	攻撃力	備考
ブリーズアクス	A	上	26	9
ゲイルアクス	A、A	上上	26-24	9-9
タイフーンアクス	A、A、A	上上上	26-24-40	9-9-11
スイングキャノン	A、B	上中	26-34	9-8
スピニングアクスキック	A、K	上上	26-27	9-0
グリップショット	⇨A	上	26	0
グリップストローク	⇨A、A	上上	26-30	0-9
トルネードアクス	⇨A、A、A	上上下	26-30-66	0-9-11
ストロークキャノン	⇨A、A、B	上上中	26-30-34	0-9-8
スパイラルアクス	⇘A	中	35	9
ホライズンアクス	⇩A	下	23	7
サイクロンアクス	⇙A	下	48	11
アクススイング	⇨➡A	中	34	9
トルネードスパイク	⇨➡A、B	中中	34-93	9-18
ロックスプリット	B	中	36	9
ロックアサルト	B、B	中中	36-31	9-8
ロッククラッシャー	B、B、B	中中中	36-31-41	9-8-8
ロックショット	B、A	中上	36-26	9-8
アクスサイドキャノン	⇨B	中	31	8
アクスヴォルケイノ	⇘B	中	32or35or35	7or9or11
マウンテンクラッシャー	⇩B	特殊中段	34	7
ベアファング	⇦B	中	25	0
グラビティーアクス	⇨➡B	中	33	10
ロックハイキック	K	上	28	0
ロックニー	⇨K	中	40	0
ロックミドルキック	⇘K	中	29	0
キックヴォルテクス	⇘K、A	中上	29-31	0-11
ホリゾンタルクリープキック	⇩K	下	20	0
ホリゾンタルスィープキック	⇙K	下	23	0
ショルダータックル	⇨➡K	中	58	0
リバーススパイラルアクス	立ち上がり中A	特殊中段	31	9
アクスサイドキャノン	立ち上がり中B	中	31	8
ブルータルミドルキック	立ち上がり中K	中	50	0
ランドスリップキック	走ってK	下	33	0
サンライズアクス	⬇A、B	下中	23-50	7-11
タイダルウェイブ	⇦A+B	中	44	0
ロックスラム	A+G	投げ	58	0
キャニオンダイブ	B+G	投げ	84	0
アトミックドロップマキシマム	背後からA+GorB+G	投げ	88	0
デッドフォール	⇩⇙⇦B+G	投げ	95	0
ダイナマイトスラム	⇘A+G	投げ	66	0
ニールキック	⇧K	ダウン攻撃	20	0
レイジングスパイク	⇩⇘⇨B+K	ガード不能	130	0
グランドスラムヴォルテクス	A+B+K、[illegible]A+G	中	79-62	20-0-0-0-0-0-0
サンライズヴォルテクス	A+B+K、[illegible]B+G	中	79-62	20-0-0-0-0-0-0

コマンド入力に関するミニ情報

●Gを押すと相手の方を向く。軸線がずれたらGを押すクセをつけよう。●Gを押している間に避けコマンドを入力し、直後にGを離すとすぐ避けてくれる。●「しゃがみ前進始め」は⇩⇘と操作することで、しゃがみ状態を一瞬ですませることができる。●技と技をつなぐ時は連打するよりもタイミングよく目押しする方が最速タイミングを狙える。●Aを押しながらBを押しても『鉄拳』のようにA+Bの技は出ない(Bが出る)。

◀すぐ振り向きたいときにはG。振り向き攻撃でも◯。

▶⇘B(カウンター)から⇩⇘A+Bへの空中コンボ。

ソウルエッジ

アークザラッドII

『アークII』の攻略もいよいよラスト。でも最後まで見逃せない情報が満載だ。隅々までしっかり見るべし!

ジャンル	RPG	価格	¥5.800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	96年11月1日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今号の記事では、合成アイテムを作るのに必要なアイテムが入手できる場所と、すべてのギルドイベントの発生条件と消滅条件を大公開! 普通にゲームを進めていると、知らない間に発生して、いつのまにか消滅していることがよくあるギルド仕事。すでにゲームをクリアしちゃったというキミも、ギルド仕事のオールクリアを目指してもう一度プレイしてみるというのはどうかな? それを達成できてこそ、本当の意味で『アークII』をクリアしたと言えるのだ。 (がんのじ)

合成アイテムの作成に必要な素材アイテムはここにある!

合成屋

世界に1カ所、ヤゴス島にのみ存在する貴重な「合成屋」。ここでは2つ以上のアイテムを合成して、他では手に入らない強力な〝合成アイテム〟を作り出せる。下の表は、合成アイテムの作成に必要な素材が入手できる場所をリストアップしたものだ。このリストを参照して、欲しい合成アイテムの素材を確実にゲットしよう。

ヤゴス島の南西部

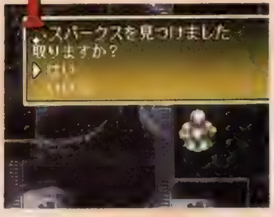
◀合成アイテムは必要な素材が決まっている。冒険の途中、素材を手に入れたら、合成屋に行ってみよう。

		合成アイテム	最大レベル	最大ATT DEF	属性	素材アイテム	入手場所
武器	剣	バタ	8	15	闇	カイザーグローブ	チョンガラの店の宝箱(前作での入手データをコンバート)
						スモールソード	ヤゴス島のユド村にある、犬を飼っている民家の中の宝箱から拾える
		光の剣	10	46	光	地の剣	ヤゴス島の封印の遺跡に出現するモンスターが低確率で落とす
						氷の剣	南極の塔の中にある宝箱から拾える
						炎の剣	エルクの夢の中の戦闘で、出現するモンスターが低確率で落とす
						風の剣	バルバラードの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
		フォールチョン	14	26	なし	地の剣	ヤゴス島の封印の遺跡に出現するモンスターが低確率で落とす
						ロングソード	アークの初期装備
		タバール	10	12	なし	クラウンアックス	ヤゴス島の封印の遺跡にある宝箱から拾える(ゴーゲンがテレポートする)
						疾風のバンダナ	東アルディアのアルディア空港で助けた女性からもらう
	斧	サイレントマッシャー	14	21	なし	ウォーピック	グルガの初期装備
						シミター	東アルディアの廃墟の町(屋外)に出現するモンスターが低確率で落とす
		ビームアックス	4	38	火	フレイムハンマー	ロマリア市街地の戦闘に出現するモンスターが低確率で落とす
						ドロウンアックス	ロマリアのクズ鉄置き場に出現する手配モンスター「クラヴィス」が落とす
		デュアルボール	8	16	なし	ライトフレイル	ブロディアスのショップに売られている
						スパークス	ロマリアのキメラ研究所本部内にある宝箱から拾える(リーザとゴーゲンが登場する場面)
	短剣	アサッシンダガー	14	10	闇	ダークスマッシャー	アララトスの封印の遺跡内に出現するモンスターが低確率で落とす
						グラディウス	東アルディアの廃墟の町(屋内)に出現する手配モンスター「ゴルザ」が低確率で落とす
		デュアルナイフ	14	15	なし	ククリ	シュウの部屋のベッド(シャンテが忍び込んできた翌朝のみ)を調べる
						ディフェンダー	ヤゴス島の封印の遺跡内にある宝箱から拾える
	パンチ	マジックネイル	14	21	光	ブラスナックル	アリバーシャの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
						心の種	ブラキアの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
	キック	ストーンブーツ	8	9	なし	クラッシュブーツ	西アルディアの帰らずの森の中にある宝箱から拾える
						鏡	チョンガラの店の宝箱(前作での入手データをコンバート)/アララトスの遺跡ダンジョン内の宝箱
		ニードルシューズ	8	26	なし	トライシューター	クズ鉄の町での戦闘に出現するモンスターが低確率で落とす
						スケールレッグ	ヤゴス島の封印の遺跡内に出現する手配モンスター「メナン」が落とす
		ドラゴンブーツ	6	26	なし	ニードルレッグ	アミーグの神の塔の宝箱から拾える
						スーパーブーツ	過去世界のニーデルの、ミスロにある宝箱から拾える
	鞭	サラマンダー	14	47	火	フレイムニードル	アララトスのアゼンタ高地に出現するモンスターが低確率で落とす
						スケールレッグ	ヤゴス島の封印の遺跡内に出現する手配モンスター「メナン」が落とす

※ここに挙げた素材アイテムの入手場所は一例です。他の場所から入手できる場合もあります。

素材のアイテム入手4つのポイント

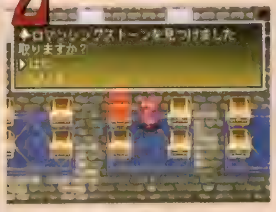
1 宝箱は取り逃すな



◀宝箱で取り逃すと2度と入手のチャンスはないかも。

素材に使うアイテムは、ダンジョンなどに置かれた宝箱に隠されている場合が多い。クリアすると2度と入れないダンジョンもあるだけに、宝箱から手に入る素材の取り逃しはできるだけ避けたいところだ。

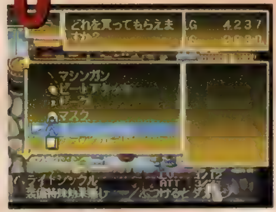
2 チョンガラの店をチェック



◀前作で入手していないと取れないアイテムもある。

アララトスにあるチョンガラの店は、ロマンシングストーンなどまさに貴重なアイテムの宝庫。ここに保管されているアイテムの中にも合成アイテムの素材が少なからずあるので、必要になったら取りにこよう。

3 ショップで売られていることも



◀ショップで売られていると何だか拍子抜け。

意外なことに、ショップで売られている素材もある。ダブルムーンの合成に必要なライトシックルなどがそれ。購入するのにゴッズが必要だが、モンスターを倒すなどして手に入れる苦労を考えれば安いものだろう。

4 戦闘（バトル）エリアごとに設定されたアイテムも!

◀アイテムの取得確率が上がる装備品をつけて戦おう。

たとえばシミターのように決まったダンジョンやバトルエリアでの戦闘でしか出現しないアイテムは、入手できる確率がかなり低い。その場所に出現する敵モンスターと何度でも戦って、根気よく落とすのを待とう。

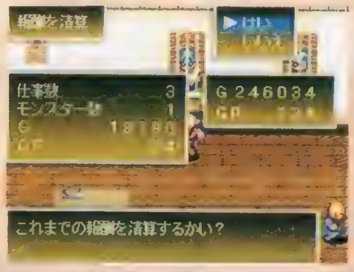
[illegible]		合成アイテム	最大レベル	最大ATT DEF	属性	素材アイテム	入手場所
武器	棒	ファイバースティック	12	14	闇	クラブ	プロディアスのショップに売られている
						ライトボール	グーズ、ルワガのショップに売られている
						ぬるぬる	エレメンタル（インディゴスで登場）などが落とす
		アストラルボール	12	33	なし	ファイバースティック	※合成アイテム
						スタッドクラブ	西アルディアの白い家にある宝箱から拾える
	杖	エクストラロッド	15	33	なし	スケールワンド	アジャール、ムハドのショップに売られている
						バトルスティック	ブラキアのバンザ山にある宝箱から拾える
	シンバル	ミクロボマー	14	47	なし	キラーサウンド	ミルマーナの列車砲「グラウノルン」の内部にある宝箱から拾える
						タワーガード	ロマリア市街地にある宝箱から拾える
	鎌	ダブルムーン	14	47	なし	ライトシックル	ガザルア、ミスロ、パレンシア、エルザーク、グーズのショップで売られている
						ダークウェポン	ミルマーナの列車砲「グラウノルン」の内部にある宝箱から拾える
	顔とばし	ポイズナー	8	15	なし	イントラブル	クレニア島の鍛錬の岩場にある宝箱から拾える
						毒薬	インディゴスの下水道に出現する手配モンスター「シャムス」から盗める
						毒よけの実	ゾンビ（キメラ研究所本部で登場）などが落とす
防具	鎧	エルヴンチェイン	12	21	なし	風のローブ	アララトスの遺跡ダンジョン内にある宝箱から拾える
						バイオレットレーサー	アララトスの遺跡ダンジョン内にある宝箱から拾える
		光のローブ	6	16	光	デコレーター	クレニア島の無人の館にある宝箱から拾える
						ケープ	アララトスの遺跡ダンジョンB57階の宝箱（前作でちょこを仲間にしたデータをコンバート）
						ルビー	ギルド仕事「インディゴス宝石強盗団」に登場する手配モンスター「ドクスン」から盗める
アクセサリー	アクセサリー	光の守り 装備していると、攻撃、防御魔力、敏捷度のステータス低下を回避する。	12	11	光	地の守り	グレイシーヌの封印の遺跡内と、アララトスの遺跡ダンジョン内にある宝箱から拾える
						氷の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内と、北極の塔内の宝箱から拾える
						炎の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内と、アリバーシャの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
						風の守り	アララトスの遺跡ダンジョン内と、アララトスの封印の遺跡内にある宝箱から拾える
		すごいタンザナイト 眠り、混乱、盲目のステータス異常を回避する。	10	11	なし	タンザナイト	クレニア島の鍛錬の岩場にある宝箱から拾える
						スリープレスカード	チョンガラの店の宝箱（前作での入手データをコンバート）／アララトスの遺跡ダンジョン内の宝箱
						サングラス	チョンガラの店の宝箱（前作での入手データをコンバート）／アララトスの遺跡ダンジョン内の宝箱
		ロマンシングストーン 装備していると、特殊能力を使ってもMPを消費しなくなる。	0	0	なし	ロマンシングストーン（緑）	アララトスのチョンガラの店にある宝箱から拾える
						ロマンシングストーン（紫）	チョンガラの店の宝箱（前作での入手データをコンバート）／アララトスの遺跡ダンジョン内の宝箱
						ロマンシングストーン（茶）	チョンガラの店の宝箱（前作での入手データをコンバート）
						ロマンシングストーン（白）	チョンガラの店の宝箱（前作での入手データをコンバート）

©1996 Sony Computer Entertainment Inc.

すべてのギルドイベントの発生条件と消滅条件を公開!

ギルド仕事

あらゆるギルド仕事には発生と消滅の条件が設定されている。その2つの条件をあらかじめ知っておくことは、すべての仕事のパーフェクトクリアを目指す上でとても重要だ。ここからは、ギルドイベントの発生&消滅の条件を1つ残らず公開するぞ!



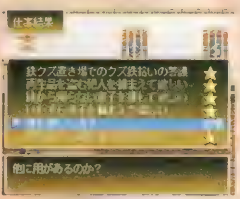
▲ギルド仕事を解決すれば、仕事の難度に見合った報酬とギルドポイント(GP)がもらえる。ギルドポイントはハンターとしての実績をしめす数値だ。

発生条件とは?
リストにある発生条件とは、文字どおりそれぞれのギルド仕事が発生する条件のこと。発生する場所も決まっているから、どこのギルドで請け負えるかもしっかりチェックしよう。

消滅条件とは?
ギルド仕事が発生後、未解決のままでこの条件が満たされると仕事そのものが消滅してしまう。引き受けていた仕事に関しては、他のハンターが先に解決したことになっちゃうのだ。

●ゲームが進むにつれて ギルド仕事は増えていく

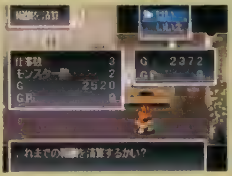
ギルド仕事はゲームの流れに応じて発生し、そして消えていく流動的なもの。物語に進展があるたびにリストを見直して、請け負えるようになった仕事がないかを調べれば、行きあたりばったりだったギルド仕事のクリアにも計画性が持てるはずだ。



◀ギルド仕事を放棄した場合、消滅条件が満たされていなくても、ほかのハンターが先に解決したこと

「エルク の旅立ち ~ ガルアーノ打倒まで」

よくよく考えればこのゲーム、ギルド仕事が物語のプロローグになっていたりする。前半の仕事は数こそやや少なめであるが、話の内容で見ると中身の濃いものが多く、楽しめるぞ。



◀資金が乏しいゲーム序盤では、ギルド仕事もありがたい収入源なのだ。

「キメラ研究所本部崩壊 ~ 北極、南極の塔崩壊まで」

キメラ研究所本部の崩壊を境に、世界各地にわらわらとギルド仕事が発生する。世界各国を自由に移動できるようになるのはグレイシーヌでの冒険のあとだ。各地のギルドを巡ろう。

◀世界各国ギルド仕事攻略ツアーに出発! どこから手をつけたものやら。

「ロマリア突入以降」 ~

ロマリア突入後に発生するギルド仕事は2つ。〝ゴッドハンターの証〞がないと請け負えない「海竜の卵返却」は、チークベックが関係する大きなイベントの布石になっている。

◀浮遊城に入ると地上には戻れなくなる。やり残した仕事はないかな?

ギルド仕事リスト[エルクの旅立ち~ガルアーノ打倒まで]

国	ギルド	仕事名	報酬	GP	発生条件	消滅条件
東アルディア	インディゴス	1 インディゴス下水道調べ	400G	2	インディゴスでシュウが仲間になる	ヤゴス島へ行く
東アルディア	インディゴス	2 廃墟の幽霊屋敷	600G	2	インディゴスでシュウが仲間になる	ヤゴス島へ行く
東アルディア	インディゴス	3 インディゴス宝石強盗団	1000G	4	シュウを仲間にし、ドクスンの手配書を見る	ヤゴス島へ行く
東アルディア	インディゴス	4 地下から怪しげな歌声が…	1200G	6	ヤゴス島へ行く	白い家をクリアする
東アルディア	インディゴス	5 廃屋の人形師	1200G	6	ギルド仕事No.4を解決する(失敗でも可)	白い家をクリアする
東アルディア	インディゴス	6 廃墟の謎の集団	1300G	6	ギルド仕事No.5を解決する(失敗でも可)	白い家をクリアする
東アルディア	インディゴス	7 バーンズさんの犬捜し	800G	3	ギルド仕事No.1を解決する	ヤゴス島へ行く
東アルディア	インディゴス	8 無人の酒場で毎夜ピアノの音が…	3000G	5	ガルアーノの屋敷で偽ガルアーノを倒す	白い家をクリアする
東アルディア	プロディアス	9 インディゴウイスキー運び	1000G	3	ヤゴス島へ行く	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
東アルディア	プロディアス	10 迷子の子供捜し	800G	2	ヤゴス島へ行く	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
東アルディア	プロディアス	11 空き屋敷のモンスター退治	2000G	4	ガルアーノの屋敷で偽ガルアーノを倒す	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
東アルディア	プロディアス	12 大泥棒から財産を守って欲しい	2000G	4	ギルド仕事No.11を解決する	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
東アルディア	プロディアス	13 リベンジ・オブ・ザ・女泥棒	4000G	4	ギルド仕事No.12を解決する	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
ロマリア	クズ鉄の町	14 クズ鉄の大穴の恐怖のガス	3000G	7	白い家をクリアする	ロマリア城浮上
ロマリア	クズ鉄の町	15 モンスターがあふれでてくる!?	4000G	8	ギルド仕事No.14を解決する	ロマリア城浮上
ロマリア	クズ鉄の町	16 鉄クズ置き場でのクズ鉄拾いの警護	2000G	5	白い家をクリアする	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す
フォーレス	ラムール	17 旅から帰らない息子を捜して欲しい	1000G	3	リーザ&ゴーゲン編が始まる	リーザ&ゴーゲン編が終わる
フォーレス	ラムール	18 いたずら息子を捕まえて欲しい	1500G	3	リーザ&ゴーゲン編が始まる	リーザ&ゴーゲン編が終わる

ギルド仕事No.22 モンスターを殺してください

発生場所	プロディアス(東アルティア)
発生条件	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す

キメラ研究の犠牲になった少女を救え!

依頼主は、プロディアスのアパートに住むホープという名の少女。実は彼女は白い家から脱走したキメラ研究の実験体で、モンスターの魂と合成させられていた。ホープは自分の身体の中で日に日に力をつけていくモンスターを、自分もろとも殺して欲しいとエルクたちに依頼するのだが…。

▲かくまってくれた青年を傷つけたくないホープは、自らの死を望む。

▲元キメラ研究所員のヴィルマー博士に退魔ポーションを作ってもらったエルクたちだが、時すでに遅く、ホープの身体を乗っ取ったモンスターが青年を殺してしまった!?

ギルド仕事No.27 父さんの仇討ちの助太刀をして

発生場所	バレンシア(スメリア)
発生条件	ギルド仕事No.26を解決する

少年の仇討ちは成功するか?

アンデルの配下に父親を殺された少年が依頼主。仇討ちをする少年を助太刀して、1対1の戦いに邪魔が入らないよう相手の手下を追い払うのだ。少年の悲願は成就するか?

▲こちらから戦いを仕掛けるまでもなく、敵の手下たちは逃げてしまう。

ギルド仕事No.35 愛の告白、僕に勇気を下さい!

発生場所	ペイサス(グレイシーヌ)
発生条件	サニアが仲間になる

シャイな青年の恋を成就させよう

ペイサスの宿屋に泊まっていた青年が、受付の看板娘に恋をした。そこで、ちょっと気の弱いところがある彼にかわり、その想いを看板娘に伝えてあげるのだ。

▲他力本願もここまでくるとかえっていさぎよい。ここはキューピット役に徹しよう

ギルド仕事リスト[キメラ研究所本部崩壊~北極、南極の塔崩壊①]

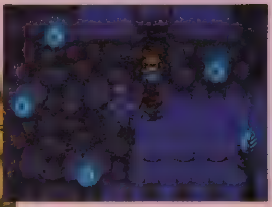
国	ギルド	仕事名	報酬	GP	発生条件	消滅条件
東アルティア	インディゴス	19 続・インディゴス宝石強盗団	6000G	12	ギルド仕事No.3が中成功以上/ガルアーノを倒す	バレンシアタワーの攻略を開始する
		20 面接試験有、山賊お断り	3200G	7	ギルド仕事No.6と23を解決する	バレンシアタワーの攻略を開始する
	プロディアス	21 武器ドロボウ退治	1000G	4	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	バレンシアタワーの攻略を開始する
		22 モンスターを殺してください	3000G	8	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	グレイシーヌのイベントをクリアし、アジャールへ行く
		23 私をインディゴスに連れてって	3500G	6	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	バレンシアタワーの攻略を開始する
		24 辻切り御用	4000G	8	ギルド仕事No.23を解決する	バレンシアタワーの攻略を開始する
スメリア	バレンシア	25 先祖の宝捜しを手伝って!	4000G	5	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	バレンシアタワーの攻略を開始する
		26 先祖の宝捜し その後	6000G	6	ギルド仕事No.25を解決する	バレンシアタワーの攻略を開始する
		27 父さんの仇討ちの助太刀をして	6000G	7	ギルド仕事No.26を解決する	バレンシアタワーの攻略を開始する
ロマリア	クズ鉄の町	28 再生品を盗む犯人を捕まえて欲しい	4000G	8	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	北極、南極の塔でアンデルを倒す
		29 夜な夜な来るモンスターを倒して	2000G	5	ギルド仕事No.28の報酬を清算/ジャッカルの手配書を見る	バレンシアタワーの攻略を開始する
フォーレス	ラムール	30 ペリンガル笑劇場を警護して欲しい	3500G	6	ギルド仕事No.18を解決する/ギーア寺院をクリアする	なし
		31 ホルンの村に食料を届けて欲しい	3000G	8	ギーア寺院をクリアする	なし
グレイシーヌ	ペイサス	32 家を探してます	3400G	6	サニアが仲間になる	バレンシアタワーの攻略を開始する
		33 愛の告白、僕に勇気を下さい!	4000G	7	サニアが仲間になる	バレンシアタワーをクリアする
		34 ラマダ山に、モンスターが!	2000G	5	海底油田をクリアする/妖し火3兄弟の手配書を見る	バレンシアタワーの攻略を開始する
ミルマーナ	アジャール	35 石板調査の護衛	2800G	8	ニエンの森をクリアする	バレンシアタワーの攻略を開始する
		36 炭坑の落盤事故の炭坑夫救出作業	8000G	12	海底油田をクリアする	バレンシアタワーの攻略を開始する

ギルド仕事No.45 迷子の少女

発生場所	ムハド(バルバラード)
発生条件	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする

母親をさがす迷子の少女の秘密とは……?

依頼人は、ムハドで母親とはぐれ、宿屋に泊まっている少女のミア。ミアの頼みで、プロディアスにいる母親のミリアに会いに行ったエルクたちだが、ミリアは病気でこの世を去っていた。しかも、ミリアの年齢は9才で、子供などとんでもない話だという。疑問を胸に、エルクたちは再びムハドへ戻る。



▲ミリアの形見のリボンを見せると、ミアは取り乱し、モンスターを召喚してしまう。ミリアの子供ではもちろんなく、モンスターを呼び出す力を持つこの少女の正体は果たして……?このイベントに関するすべての謎は、戦闘が終わった後に明らかにされるぞ。

ギルド仕事No.44 指輪探し

発生場所	ムハド(バルバラード)
発生条件	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする

貴婦人がなくした指輪はいずこ?

依頼の内容は、貴婦人がカラナ砂漠でなくしてしまった指輪を探し出すこと。指輪が落ちている場所は、風が吹くたびにチカチカ光る。それが目印だ。指輪を見つけて町に戻ろうとすると…。

▲ほんとに一瞬チカッと光るだけなので、風が吹くたびに画面全体に目をこらそう。

ギルド仕事No.48 砂漠の盗賊団を撃退してくれ

発生場所	エルザーク(アリバーシャ)
発生条件	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す

夜の砂漠に暗躍する盗賊団をやっつけろ!

近ごろ近隣を荒らしている砂漠の盗賊団が、今度は水の神殿をターゲットにしているらしい。夜に活動する盗賊団を水の神殿で待ち伏せして、撃退するのが仕事の目的だ。

▲酒場で情報を集めたあと、宿屋で夜までひと休みするのがポイント。

ギルド仕事リスト[キメラ研究所本部崩壊~北極、南極の塔崩壊②]

国	ギルド	仕事名	報酬	GP	発生条件	消滅条件
アミーグ	モレア	37 酒場のゴロつき退治	1000G	4	モレアの長老に神の塔に入ることを許可してもらう	パレンシアタワーをクリアする
		38 迷子のロバ探し	5500G	6	モレアの長老に神の塔に入ることを許可してもらう	なし
		39 アミーグロックの羽根を探せ	4000G	7	ギルド仕事No.38を解決する	なし
		40 長老館の紛失事件	4000G	5	モレアの長老に神の塔に入ることを許可してもらう	神の塔をクリアする
ニーデル	ミスロ	41 おじいさんを捜してください	2000G	3	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	なし
		42 謎のモンスター闘技場占拠	4000G	6	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	パレンシアタワーの攻略を開始する
		43 闘技場モンスター反乱	4000G	7	ギルド仕事No.42を解決する	パレンシアタワーの攻略を開始する
バルバラード	ムハド	44 指輪探し	3000G	5	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		45 迷子の少女	3500G	7	砂漠のレイブン退治イベントをクリアする	パレンシアタワーの攻略を開始する
		46 砂漠の神隠し	4000G	8	ギルド仕事No.44を解決する	パレンシアタワーの攻略を開始する
		47 あぶない薬	4000G	6	テュケの洞窟をクリアする	なし
アリバーシャ	エルザーク	48 砂漠の盗賊団を撃退してくれ	4000G	7	キメラ研究所本部でガルアーノを倒す	ククルとの冒険に旅立つ
		49 続・砂漠の盗賊団	5000G	7	ギルド仕事No.48を解決する	ククルとの冒険に旅立つ
ブラキア	グーズ	50 線路の上の岩石取り除き作業	3000G	6	バンザ山をクリアする	なし
		51 落とした鉱石の収拾	4000G	8	バンザ山をクリアする	なし
		52 病気を治す草を取ってくる	3000G	7	ギルド仕事No.51を解決する	なし
		53 ふとっちょのために肉を取ってくる	2000G	5	バンザ山をクリアする	なし
		54 トロッコ占領のモンスター退治	4800G	12	ギルド仕事No.50を解決する	パレンシアタワーの攻略を開始する
		55 モンスターの卵を取ってくる	3800G	7	ギルド仕事No.53と54を解決する	パレンシアタワーの攻略を開始する
		56 子供がモンスターに	3800G	7	ギルド仕事No.55を解決する	パレンシアタワーの攻略を開始する

ギルド仕事No.57 | 息子にお守りを届けておくれ

発生場所	クズ鉄の町(ロマリア)
発生条件	レジスタンスがロマリアへ突入する

お守りに込めた母心 戦う息子の胸中は…

依頼主の女性から渡されたお守りを、レジスタンスの一員として戦いに参加している彼女の息子に届けるのが仕事の目的。市街地の中で敵の様子を探っている青年こそが、その息子なのだ。

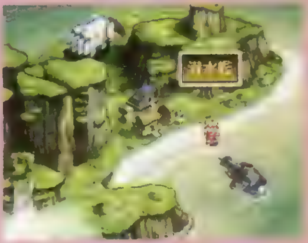
▲この青年に話しかけると自動的にお守りを手渡す。彼ら母子が一緒に暮らせるようにするためにも、一刻も早く平和を取り戻すのだ！

ギルド仕事No.58 | 海竜の卵返却

発生場所	アジャール(ミルマーナ)
発生条件	インディゴスギルドの奥の部屋で仕事を紹介される

海竜の卵を海底神殿に届けるのだ

アジャールの宿屋であずかった海竜の卵を、海底神殿に戻すのが仕事の目的。キメラ研究の素材に使うために海竜の卵をつけ狙う、キメラ研究所の残党との激しい戦いが繰り広げられる。


▲潜水艦は、ヴィルマー博士に一度会ってからミルマーナへ行き、そのままヤゴス島に戻れば用意されている。

ギルド仕事リスト[ロマリア突入以降]

国	ギルド	仕事名	報酬	GP	発生条件	消滅条件
ロマリア	クズ鉄の町	57 息子にお守りを届けておくれ	2000G	6	レジスタンスがロマリアに突入する	ロマリア城浮上
ミルマーナ	アジャール	58 海竜の卵返却	4000G	30	インディゴスギルドの奥の部屋で仕事を紹介される	なし

すべての謎を解き明かすまで『アークⅡ』の冒険は終わらない!!

これまで数々の隠しフィーチャーを公開し、今号ではあらゆるギルドイベントを紹介した『アークⅡ』。しかし、膨大な数の隠しアイテムや手配モンスターの出現場所など、このゲームにはまだまだ多くの謎が秘められている。たとえエンディングを見ても、すべての謎を解くその時まで、エルクたちの冒険は終わらないぞ。

物語がひとまずの決着を見た『アークⅡ』だが、主人公たちはその後どうなったのかなど、疑問が残る部分もある。もし『Ⅲ』が出るとしたら、そのあたりの疑問は明らかにされるのだろうか？

残された謎を解明すべく 出るか『アークⅢ』!?

エターナルメロディ

ゲーム最後の謎、ライバルから告白を受ける条件を大公開！ さらに読者コーナーでは、人気No.1キャラを発表だ。

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	96年11月22日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

この「完全攻略」も、4回目にしてついに最終回。これで終わりかと思うと、ちょっと寂しい気がするけど…。しかし！　「完全攻略」は終わっても「エターナルメロディ」は、まだまだ元気いっぱい。なんと1月22日に発売のCDロム増刊、電撃プレイステーションDには体験版が。さらに1月30日に発売される電撃G'Sエンジンには登場キャラ14人を大特集した付録が付くのだ。どちらも見逃せない内容なのでファンは要チェックだぞ。それじゃまた次の機会に……。（Z佐藤）

完全攻略 最終回

いよいよライバルキャラの秘密に迫る！ 人気No.1キャラもついに決定だ!!

いままで謎のベールに包まれていたライバルキャラを大特集！　告白を受ける条件はもちろん、キャラ別エンディングに関してもバッチリ解説するぞ。そして読者コーナー「みんなの広場」では、待望の人気キャラNo.1を発表だ。みんなの投票によって選ばれた1位は、果たして…？　また「エタメロ」グッズのプレゼントも用意してあるので、最後までお見逃しなく！

ライバルの秘密を大公開!! エンディングデータ集

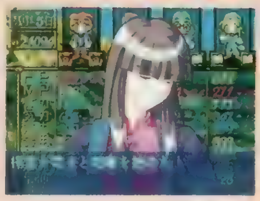
なんと主人公の冒険を邪魔するライバルとして登場しているカイル、レミット、そしてアイリスから告白される方法があったのだ！　その条件をバッチリ解説していこう。

カイル・イシュバーン

大魔王を復活させ、世界を征服しようともくろむ魔族の青年。しかし同じ魔族の中でその考えに賛同するものは少なく孤立している。プライドが高いため、人に命令されたり、人の下について働いたりすることが大嫌いなのだ。カイルから誘いを受けるには、下に紹介した4つの条件を満たさなければならないぞ。エンディングは9人のメインキャラと同様、誘いを受けて現代へ帰るパターンと、誘いを受けるが現代には帰れないパターンの2種類。条件を満たして2つのエンディングを体験しちゃおう。

◀その態度とは裏腹に主人公を助けてくれることも…。実はすっごくイイやつ!?

カイルから誘いを受けるには…



◀主人公1人で実行し始めるとするとケンカが頻発。お金を十分用意しておこう。

では条件のクリア方法を解説していこう。1は、キャラ別イベント3をクリアしてしまうと、仲間の女の子から告白される可能性が出てくるため絶対に失敗すること。2、3に関しては問題ないだろう。4は、まずセアレスまでローテーション方式で実行。仲間の能力や相性をしっかり上げておく。そしてセアレスからイルム・ザーンまで主人公が1人きりでスケジュールを実行する。これで150日をクリアできるぞ。現代へ帰れる、帰れないは魔宝イベントで調節。そして最後の戦いに勝てばOKだ。

告白条件

1. キャラ別イベント3をすべて失敗
2. カイルのイベントを成功
3. レミットのイベントを失敗
4. 主人公が1人でスケジュールを実行した日数が150日以上

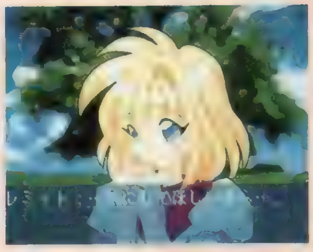
イベントデータ

タイトル	Black Star
目的地	双面山
向かう街・村	ジュピター

©1996 MEDIA WORKS Inc.

レミット・マリエーナ

マリエーナ王国の第3王女。王宮で育てられたせいか、性格はわがままで意地っ張り。でも本当のところは寂しがりやで、自分の事を気にしてほしいから主人公の邪魔をしているのだ。レミットから告白を受ける条件は、カイルとほとんど同じ。エンディングも現代へ帰れる、帰れないの2パターンがあるぞ。



▲レミットのイベントは発生する時期が早い。失敗しているセーブデータしかない場合は、やり直しがちょっと面倒かも

レミットから告白を受けるには…

基本的なクリア方法はカイルのときと同じ。1は、絶対にクリアしない。2、3はカイルのイベントを失敗し、レミットのイベントだけを成功させておくこと。4は、カイルのときと同じくセアレスから主人公が1人きりでスケジュールを実行する。2パターンのエンディングはやはり魔宝イベントで調節だ。

イベントデータ

タイトル	気にしてほしいから
目的地	海賊王の島
向かう街・村	マイドウ

告白条件

1. キャラ別イベント3をすべて失敗
2. カイルのイベントを失敗
3. レミットのイベントを成功
4. 主人公が1人でスケジュールを実行した日数が150日以上

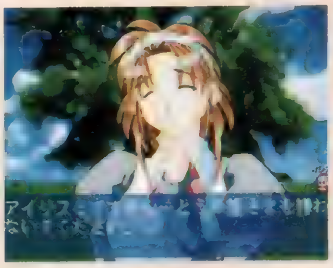
アイリス・ミール

レミットお付きの侍女。優しく控え目な性格で、職業柄、お掃除やお料理がとっても得意。レミットから、かなり信頼されているようだが、頼りにされていると言うよりは振り回されている感じだ。アイリスから告白を受ける条件は、カイルやレミットとほとんど同じ。ただ専用のイベントがないので、レミット、カイルのイベントをクリアすることが条件となっている。

アイリスから告白を受けるには…

アイリスの条件のクリア法は、基本的にはカイルやレミットのときと同じ。1は、仲間の女の子のキャラ別イベント3を絶対にクリアしない。2、3は、アイリス、カイルのイベントを確実にクリア。これはアイリスに専用のイベントがないため。4は、やはりローテーション方式でスケジュール実行。そしてハンの街（セアレス通過後の街）から主人公が1人きりでスケジュールを実行する。これで100日がクリアできる。挑戦してみよう。

▶カイルとレミットの両方のイベントをクリアすることが必要なのだ



告白条件

1. キャラ別イベント3をすべて失敗
2. カイルのイベントを成功
3. レミットのイベントを成功
4. 主人公が1人でスケジュールを実行した日数が100日以上

キャラ別エンディングが変化する条件も教えちゃう!

その後の生活が紹介されるキャラ別エンディングは、3人のライバルキャラにも2パターンずつ用意されているぞ。エンディングが変化する条件は下に紹介した3つ。さっそくその攻略法を紹介していこう。まず1は、魔宝イベントで1回以上カイルかレミットに勝たせる。2に関しても同じで、こちらは2回以上勝たせるのだ。3は、カイル、レミットのイベントの両方を成功させておく。あとはライバルに告白されないようにして最後のイルム・ザーンの戦いに勝つ。これでOKだ。

条件

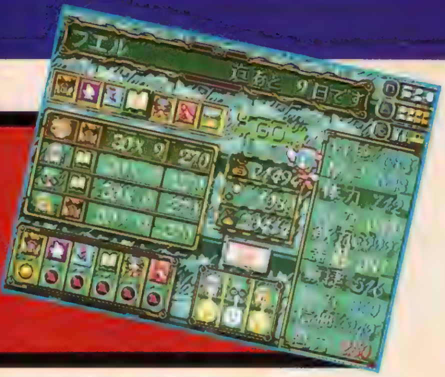
1. 魔宝イベントを1回以上負ける
2. キャラ別のダンジョンイベントを2回以上負ける
3. カイル、レミットのイベントを成功

▼魔宝イベントを1回以上、キャラ別のダンジョンイベントを2回以上負ける。あとは最終バトルに勝つだけ!

攻略方法に関する疑問にバッチリお答え!!

Q&Aコーナー

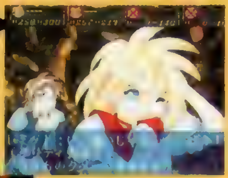
いままで紹介してきた攻略法になにか疑問はないかな？　今回はそれらの疑問にバッチリお答え！　さらにお得な極秘情報も紹介だ。



Q 戦士タイプと魔法使いタイプではどっちが有利なの？

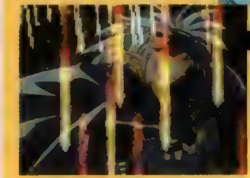
A 編集部では戦士タイプをアルザ、カレン、リラ。魔法使いタイプをメイヤー、楊雲、若葉、ウェンディ、キャラット、ティナと決めている。そして攻撃魔法を使う戦法よりも、物理攻撃を使う戦法のほうが有利として紹介してきた。なぜか？　確かに物理攻撃は、敵1体にしか攻撃できず、それに空振りも多い。でもHPの続く限り戦えるし、クリティカルが出ることもあり、とっても頼りになる。逆に攻撃魔法は空振りがない。そして全体攻撃も可能と、実質的には有利なのかもしれない。しかしMPがなくなると完全にアウト！　わざわざMP回復のマスに止まらなければならず手間がかかってしまう。そこを考えると物理攻撃の方が確実なのだ。

戦士タイプ



▶ライバルパーティの中に戦士タイプのキャラがいると、まさに脅威！　自分の仲間にしておけば、こんなに心強い味方はないのだ。

魔法使いタイプ



◀確実性に関しては、攻撃魔法のほうが有利。でもMPがなくなると、電池切れのオモチャのように、役に立たなくなってしまうのだ。

Q 戦闘時の命令コマンドが無視されるのはどんなとき？

A 戦闘中でのこと。仲間キャラが入力した命令コマンドを無視し、HPが満タンの仲間に回復魔法を使ったり、狙った敵とは違う敵を攻撃したりといったことがあったハズ。なぜそんなことが起こるのか…？　これには大きく相性が影響しているぞ。主人公と仲間キャラの相性が悪いと、命令コマンドを無視して勝手な行動をとることが多くなるのだ。相性は戦闘中にアップダウンすることはないので、スゴロクバトルに入る直前の相性が判断材料になっている。だから相性はできるだけ上げておこう。

▲ウインドウの文字が緑色になると命令に逆らうのだ。

Q 同時攻略はできる？

A ゲームを最初からやり直さなくても、1回のプレイデータを流用することで、仲間3人のベストエンディング（女の子に告白される）を見る秘策がある。それはキャラ別イベント3で調節する方法だ。まずスケジュールは毎回ペアを組む相手を変えて実行するローテーション方式を活用し相性や能力を上げる。次に発生するキャラ別やキャラ別のスゴロクの各イベントを全部クリアする。もちろん魔宝もすべて入手。そして双面山の戦いが終わったらデータをセーブ。この後、下に紹介した期間でキャラ別イベント3が発生するので狙った女の子だけクリア。ほかの2人はわざと失敗する。これでOKだ。ただしキャラットだけは双面山の手前でイベントが発生するので要注意。あとカレンは双面山の直後に発生するので、それまでに相性をしっかり上げておかないといけない。

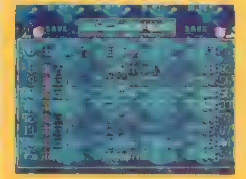
▲キャラットだけは双面山の手前で3番目のイベントが発生。

▶カレンのイベントは双面山での戦いの直後。そのため相性が調節しづらい。戦いに入る前にしっかり上げておこう。

キャラクター	目的地	向かう街・村
楊雲	イルム・ザーン	コン
メイヤー	イルム・ザーン	デイゾン
カレン	イルム・ザーン	フエル
アルザ	イルム・ザーン	ウイシュター
若葉	イルム・ザーン	ソウル
リラ	イルム・ザーン	ニッカ
ウェンディ	イルム・ザーン	サーザム
キャラット	双面山	プイ
ティナ	イルム・ザーン	ジェロモン

Q どーしてもスゴロクバトルで勝てないんですが

A スゴロクバトルの必勝法はズバリ！　ルーレットの目押しを極めること。6を連発していれば負けることは少ないだろう。それができないなら、バトルの直前でデータをセーブ。こうすれば何度でもやり直せるぞ。ライバルに先行されたら、ムダな戦いを挑む前にリセットをしてやり直そう。



▲こまめにセーブしておけば、どんな難関も怖くない。リセットしちゃえばOKなのだ。

Q データベースを埋めるポイントは？

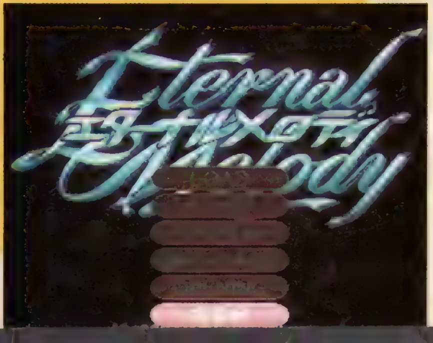
A 各キャラのデータベースを埋めるには、キャラ別、キャラ別のスゴロク、突発、お出かけといったすべてのイベントをクリアしなければならない。埋まっていない場所があるなら、まだクリアしてないイベントがあるハズ。特に突発やお出かけは、意外と見落としがち！

▶イベントをクリアすれば、すべて埋まるのだ。

Q 隠しモードを見るにはどーすればいいの？

A そうそう、ず～っと以前にPS版には隠しモードがあるということを紹介したけど、覚えている人はいるかな？　その隠しモードの謎をついに明かすときがやってきた。この隠しモードとは「おまけ」の…ととと、ここでは残念ながらこれ以上は教えられない。続きは1月22日発売の「電撃プレイステーションD」で紹介しているのでそちらを見てね。

▶タイトル画面のメニューのいちばん下に「おまけ」という文字が…。これは一体!?



最終回スペシャル エターナルメロディ みんなの広場 特大版

「みんなの広場」も残念ながら最終回。短い間だったけどホントに応援ありがとう。そんなわけで今回は、キャラクターコンテストとイラストハガキコーナーを超特大版でお届けだ。さらに豪華『エタメロ』グッズのプレゼントも用意してあるので、最後まで見逃さないでね。

キャラクターコンテスト 最終結果

本誌Vol.30から始まったキャラクターコンテストにたくさんの応募ありがとう。その最終結果をついに発表だ。見事『エターナルメロディ』に登場する14キャラの中で人気No.1に輝いたのは……前回の第1位をキープし、そのままゴールイン。合計941ポイントを獲得したティナ・ハーヴェルだ！

コンテスト終盤での追い上げは、担当者もオドロキ。そして最終的には、第2位のウェンディに約200ポイントの差をつけてしまった。う〜んこりゃスゴイ。第3位以降の順位も大きく変動しているので、よ〜くチェックしておいてね。さて、キミのイチオシだったキャラは何位にランクインしているかな？

第1位 ティナ・ハーヴェル 941ポイント

▶13人の強豪たちを抑え、最終的に人気No.1をゲット！ 初めてのときの順位は第7位と出遅れたけど、とっても可愛らしい女の子だし、島本須美さんの声もピッタリなので上位に入るとは思っていたけどね。個人的にも大満足の最終結果なのだ。

第2位 ウェンディ・ミゼリア 743ポイント

▶けっこう人気があったのね〜…というのが正直な感想。キャラットや若葉よりも上位というのは、やっぱスゴイと思うし。第1位は逃したけど、ファンのみなさんは満足できる順位じゃないかな。たぶん。

第3位 738ポイント 紅 若葉

◀いつも最後のひと押しが足りず、3位とか4位ばかり。結局、最後まで1位になることはなかった若葉。もう少し伸びると思っていたんだけどね でも、3位は立派！

第4位 キャラット・シールズ

◀このテのキャラが好きな人には、まさにバカウケって感じだったけど…。イマイチ票は伸びなかった、もう少しだったのにね。

第5位 楊雲

◀「楊雲に1票」というハガキを1人で何十枚も送ってくれるファンも…。楊雲を愛する人は、熱狂的な人が多かったのだ。後半の追い上げも納得。

残念無念!! 第6位 リラ・マイム

1、2回の途中結果では第1位だったリラだが、最終的には第6位。急に応援のハガキが減っちゃったんだよね〜。なぜ？

妖精飛べず!! 第13位 フィリー

終始、地を這い続けたフィリー。最終的にもロクサーヌとならび第13位だ。ちょっとかわいそうな気もするけど

最終ランキング

順位	前回順位	キャラクター	ポイント
1	1	ティナ・ハーヴェル	941P
2	4	ウェンディ・ミゼリア	743P
3	2	紅　若葉	738P
4	3	キャラット・シールズ	692P
5	6	楊雲	546P
6	5	リラ・マイム	436P
7	8	アルザ・ロウ	340P
8	7	レミット・マリエーナ	295P
9	9	カレン・レカキス	277P
10	10	カイル・イシュバーン	173P
11	12	メイヤー・ステイシア	154P
12	11	アイリス・ミール	129P
13	12	ロクサーヌ	106P
13	12	フィリー	106P

ティナが1位になったのはこのイラストが決め手!?

ティナが第1位になったのは、本誌Vol.34の表紙を飾ったこのイラストのおかげ？ なにせこの号でのティナの順位は第7位(ちなみに第1位はリラでした)。とても第1位になるとは予想できなかったハズ。でもこの号が発売されて以降、急激にティナに1票というハガキが増えてきた感じだったのだ。もちろんこのイラストだけで第1位になったということはないと思うが、少なからず影響したのは確かじゃないかな？ 若葉やキャラットも同じだろう。それから考えると、ここには描かれてないウェンディの第2位というのは、すべて自力。かなりホンモノの人気かも…。みんなはどう思う？

イラストのお♥部♥屋

た〜くさんのイラストはもちろん、ときには「ハガキを掲載していただき、ありがとうございます」とか「このコーナーをず〜っと続けて下さい」といった応援のハガキも届いたりで、やめちゃうのが惜しいと思う今日この頃……。でも、残念ながらこの「イラストのお部屋」のコーナーも最終回！　そんなわけで今回は、どど〜んと25作品を一挙に掲載だ。１度も載らなかった人は残念だったけど、またなにか機会があればチャレンジしてね！　それじゃ最後のイラストを一緒に見ていこう。

▲栃木県・わいあいさん。全員いると思ったら、見事にカイルとロクサーヌだけが抜けている。でもまあいっか。

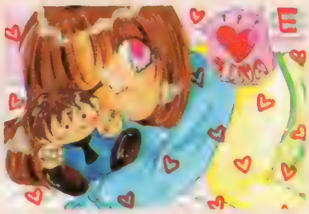
◀福島県・おかめぃんこさん。差し出したこの手に触れたら異世界へ旅立てそう……。とってもイイ雰囲気！

◀神奈川県・モーケーさん。スッゴク大胆なイラストだね。でもちょっと野性的過ぎる気も…。まあいっか。

◀大阪府・みそみそさん。メイヤーを応援するイラストはマジで少なかった気がする。そんなに魅力ない？

◀鹿児島県・本田良隆さん。ティナの髪がどのぐらいあるか知りたいよね。入浴シーンとかあれば…ダメ？

▶広島県・日鳥えくすさん。大健闘の人気第2位。おめでとう！



◀神奈川県・ＢＣＭせさん。ボクも誰を仲間にするか悩んだけどティナは毎回いたような。

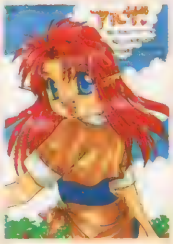
▶岩手県・烈火のチップさん。もうひと押し足りずの第3位。残念。

▶神奈川県・かんのすけさん。スタートダッシュは良かったのに…。

▶千葉県・杉本らくあさん。掲載が遅れちゃってゴメンね。

▶東京都・清和日和子さん。もっと人気が出ると思ったのにな。

▶神奈川県・吉岡源進さん。雰囲気が違ってて、これまたイカス！



▶千葉県・桐生ちはやさん。アルザのエンディングは衝撃的なのだ。

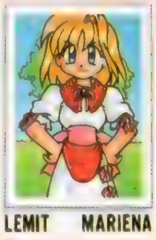
▶千葉県・ちゃっぷ2世さん。キミのパーティはこの3人？

▶東京都・松崎要さん。確かにいつプレゼントを買ったんだろう？

▶静岡県・龍雷めいるさん。主人公はキミの一票だけ。最下位かな。

▶秋田県・天人さん。とっても悪モノっぽくてナイスな感じ。

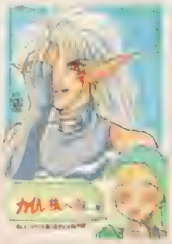
▶福岡県・律子さん。みんなの応援で5位まで浮上。やったネ！



▶埼玉県・よしかずさん。このままテレカとかに使えそう。グー！

▶埼玉県・桜丸さん。ロクサーヌと楊雲のコンビもめずらしいね。

▶茨城県・氷雨雪子さん。なかなか可愛く描けててイイ感じなのだ。



▶千葉県・東里甲斐さん。イベントはないけど見たい気もするね。

▶千葉県・ベルダンディーさん。その一本指は第一位の予感？

▶群馬県・ＬＥＮさん。普段はこんなふうに遊んでいるのかな。

▶神奈川県・えあふぉあさん。生意気だけど、実はイイ娘なのだ。

【はみだし情報】エターナルメロディ公式攻略ガイド　絶賛発売中（価格￥980／発行メディアワークス）
エターナルメロディ公式ファンブック　1月27日発売（価格￥690／発行メディアワークス）

応援してくれたみんなに感謝の気持ちを込めて 超豪華エタメログッズプレゼント

本誌『エターナルメロディ』のコーナーを応援してくれたみんなに感謝の気持ちを込めて、超ビッグなプレゼントをお届けだ。前回残念ながら当選しなかった人も、賞品が一段と増えた今回なら、かなりチャンスがあるかも…。この機会を絶対に逃すな！ 応募方法はP6からのプレゼントコーナーを参照しよう。ファンのみんな、ぜひ応募してね。

◆オリジナルマウスパッド

ノーマルキャラバージョン 10名

チビキャラバージョン 10名

◀▲お部屋のインテリアとして壁に飾っても楽しめそうな、魅力たっぷりのオリジナルマウスパッド。ノーマルキャラバージョン、チビキャラバージョンをそれぞれ10名にプレゼントだ。通常では手に入らない貴重なグッズだけに、倍率も高そう？

◆声優さんの寄せ書きサイン色紙

1名

◀『エターナルメロディ』でキャラの声を演じてている声優さんたちの寄せ書きサイン色紙。たった1名の幸運な人にお届けしちゃおう。

◆チビキャラピンズ10個セット

▶チビキャラピンズ10個セットを5名にプレゼント。販売もしているけど、デキがいいだけにちょっと高価。このチャンスを逃すな。

5名

たくさんの応募待っとるで〜っ

◆超貴重な特製まくらカバー

30名

▲「エタメロ」のプレゼントキャンペーンの賞品だった超貴重な特製まくらカバーを再びプレゼント！今度は30名にお届けするぞ。

おまけ情報

CDロム増刊 電撃プレイステーションD 1月22日発売！

電撃プレイステーションDには『プリンセスメーカー』、『チョロQ 2』そして『エターナルメロディ』の体験版CDロムが付いているぞ。なぜ「エタメロ」が体験版!? と思うかもしれないが、実はこの中にはあの「おまけ」に関する秘密も収録されているのだ。お楽しみに！

新スーパーロボット大戦

新旧ロボット勢揃い、おなじみロボット混戦人気SLG最新作。クリアしたあとのお楽しみもバッチリ搭載!

ジャンル	S·RPG	価格	¥6,800
メーカー	バンプレスト	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	'96年12月27日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームには地上編、宇宙編の2つのルートがあることはすでにご存じの通りと思うのだが、その2つのルートを両方終えた場合のお楽しみもちゃんと用意されている。どちらか一方のエンディングを見ただけでは、完全にクリアしたとはいえないのだ。お互いのルートは同じ時間軸にいるとはいえ、物語的にはまったく干渉しない。シナリオが2本あるのと同じなので、ぜひ両方プレイしてみて欲しい。隠しシナリオでしか登場しないキャラもいるしね。　(ほやへ)

地上編、宇宙編を終えた人だけが遊べる 隠しマップ大公開!!

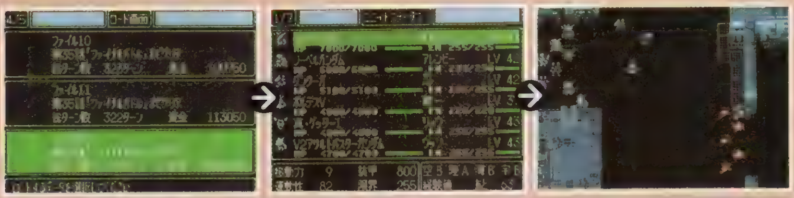
地上編と宇宙編の両方をクリアした人だけが遊べる、隠しマップを完全公開!! この隠しマップは、3つのマップで構成された巨大なマップで、地上編、宇宙編で育てたすべてのユニットから出撃キャラを選ぶことが可能になっているぞ。ここでは、通常のシナリオに登場した強力なボスクラスの敵が総登場。激しい戦いを生き残った者たちの、腕試し的なマップなのだ。選りすぐりのユニットで挑もう!

ボスキャラ総登場の腕試しマップだ!

◀マップに入る前に、アムロからの作戦説明がある。これまでのマップとは少し違っているので、きちんと説明を聞いておこう。泣いても笑ってもこれが最後の戦い。気を引き締めてかかろう。

隠しマップに行くには?

このゲームでは、最終マップをクリアすると終了データをセーブできるので、まずどちらかのルートで終了データをセーブしておく。そのあと、もう一方のルートでクリアし、「○○編の終了データがありますか?」と聞かれたら、「はい」と答え、前回セーブした終了データを読み込む。これで、2つのセーブデータが合体し、隠しマップへ行けるようになるぞ。



隠しマップは3段階構成!

隠しマップは3マップで構成されており、それを連続でクリアしなくてはならない。中断セーブはできるが、インターミッションがないのでマップセーブはできないぞ。それぞれのマップは生きているキャラすべてが出口にたどり着けばOKで、マップごとに出撃キャラを選択可能。しかし、出撃の条件が多少特殊になっている。右にその注意をまとめたので参考にしよう。

MAP ① 出撃ユニット　すべてのユニットから選択可能

最初のマップだけはすべてのユニットから出撃キャラを選択できる。しかし、ここで選んだキャラは次のマップに出撃できないので、主力を半分、2軍を半分の割合で投入しよう。ヒイロ、エイジ、ボルテスチーム、ドモンの4人は、次のマップでイベントがあるので温存すること。

MAP ② 出撃ユニット　MAP1で出撃した以外のユニットから選択

2つめのマップでは、前回出撃させた以外のキャラから出撃ユニットを選択する。前回のマップで主力を割きすぎていると、ここでハマる可能性があるので注意。MAP①で書いた4人にはイベントがあるので必ず出撃させよう。また、マップの途中で3機まで追加出撃が可能になるぞ。

MAP ③ 出撃ユニット　MAP1、2をクリアしたキャラの中から選択

最後のマップでは、MAP①と②で出撃し、なおかつクリアしたキャラの中から選択する。注意して欲しいのは、前のマップで出撃はしたが、クリアする前に落とされてしまった場合は出撃できないということ。熾烈な戦いを生き残ったキャラだけが参戦できるのだ。

隠しキャラ レイズナーMk.Ⅱ発見!!

今回の隠しユニットは「蒼き流星レイズナー」より、TV本編には登場していない幻のSPT、レイズナーMk.Ⅱだった! 入手の方法は、地上編第25話でエイジがV−MAXを発動させるイベントを起こさなければ(大空魔竜が攻撃を受けなければ)OK。これで、第33話でエイジがレイズナーMk.Ⅱに乗って現れるぞ。このレイズナーMk.Ⅱは、通常入手できる強化型レイズナーよりも基本性能に優れ、強力なV−MAXIMUMを搭載。さらに変形機能も備わっているのだ。ただし、通常のレイズナーはV−MAXを使えなくなるので注意。

▲イベントを起こさないとV−MAXは使えないが、強力なMk.Ⅱ入手のチャンス!

V-MAXIMUM発動!

©葦プロ©サンライズ・NTV©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©ダイナミック企画©東映©東北新社©フジテレビ・東映動画©BANPRESTO 1996

▲せっかくの再登場なのに、こんな弱いユニットとは………（涙）。

▲気をつけたいのがクロノクル。乗っているユニットが強力。

隠しマップNO.1

敵はVガンダム系ボス総登場！ MSメインで戦え！

まずは前哨戦。敵はクロノクルを始めとするVガンダム系のボスが総登場。こちらも、アムロやウッソなどのMSを中心に編成しよう。一部の例外を除いて、敵の乗っているユニット自体が弱いので、特に苦労はしない。真ゲッターなどのスーパーロボットは、次の戦いに備え温存しておきたい。

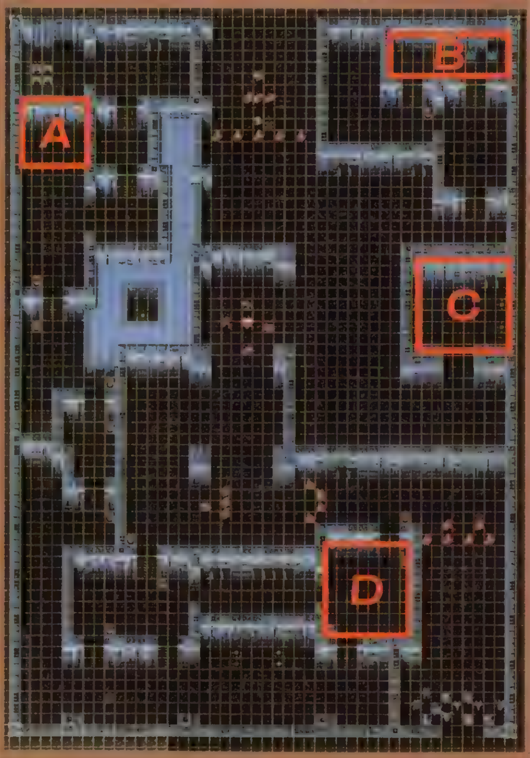
ENEMY

ロボット名	搭乗パイロット
ゴトラタン	ゴッドワルド
リグシャッコー	キスハール
リグシャッコー	カリンガ
ゲドラフ	ゴズ・バール
ゲドラフ	ガリー
ゲドラフ	ワタリー
トムリアット	ピピニーデン
リグ・コンティオ	クロノクル
ゴトラタン	ルペ・シノ
ブルッケング	ブロッホ
ガリクソン	イク
ガリクソン	レンダ
トムリアット	ゾンビ兵×3
ブルッケング	ゾンビ兵×2
戦闘バイク	ゾンビ兵×3
リグシャッコー	ゾンビ兵×8

隠しマップNO.2

敵も多いが、味方にも心強い増援がやってくる！

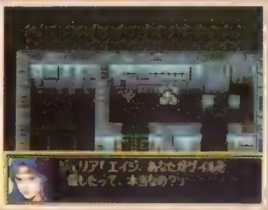
ここでは、レイズナー系とVガンダム系に加え、シャーキンなどHPの高い敵が多く登場する。温存しておいたスーパーロボットをメインに編成だ。敵の中では、死鬼隊にこっそり混じっているゲイルに注意。乗っているユニットが弱いのでザコと間違えやすいが、その攻撃力はケタ外れなのだ。また、ここではマップに示されたA～DのエリアにBに入るとジュリア、ヒイロがCに入るとゼクス、ドモンがDに入るとシュバルツとなっている。特にジュリアはここでしか登場しないので、絶対に仲間にしておきたい。ちなみに20ターンまで粘れば、居残りのユニットの中から追加で3機出撃できるぞ。



ENEMY

ロボット名	搭乗パイロット
ザカール	ル・カイン
グライムカイザル	ゲイル
ガッシュラン	マンジェロ
エルダール	ボーン
ダンコフ	ゲティ
シャーキン	シャーキン
ブラックモンスター	ゾンビ兵
サソリンガー	ゾンビ兵
ムーンコンドル	ゾンビ兵
デビルジャガー	ゾンビ兵
ディマージュ	ギウラ
ディマージュ	カルラ
リグ・コンティオ	タシロ
ゲンガオゾ	ファラ
ブレイバー	ゾンビ兵×9
リグシャッコー	ゾンビ兵×3
ガルグイユ	ゾンビ兵×3

▲ドモンさえきちんと育っていれば、かなり楽になるぞ。



▲エイジの姉、ジュリアはここで初めて登場するのだ。

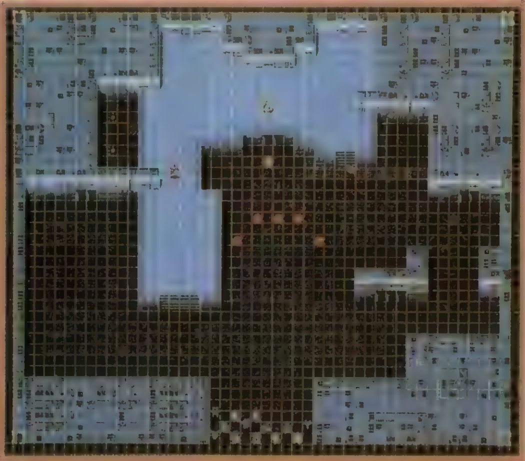
隠しマップNO.3

Gガンダム系の敵が登場！ 数は少ないが強力！

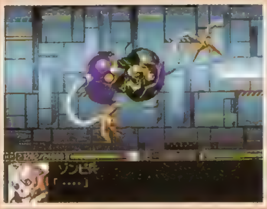
ここではマップ①とマップ②を通過した者だけが出撃表に出てくる。敵の数は少ないが、1体1体が強力なうえに、ヘブンズソードとウォルターガンダムは倒しても2段階が発生、デビルガンダムに至っては3段階目まで発生する。また、チャップマンが存在し敵の数が7体以下になると敵増援もある。増援の内容は、鎧獣士系4体か暗黒怪獣系4体のどちらか。以後条件がそろうたび、交互に発生するぞ。

ENEMY

ロボット名	搭乗パイロット
デビルガンダム	ゴステロ
グランドガンダム	チャップマン
ヘブンズソード	ミケロ
ウォルターガンダム	アレンビー(ゾンビ兵)
バトルクラッシャー	ゾンビ兵×5



▲最強最悪デビルガンダム再び。これが最後の戦いだ。持てる力のすべてを出し切って戦おう。



▲アレンビーが味方にいる場合、ウォルターガンダムにはゾンビ兵が乗っている。この場合少し楽だ。

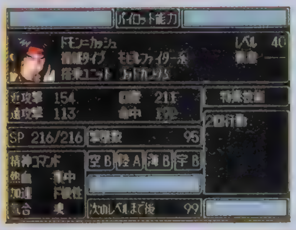
恒例 2つの戦いを終えて…
『新スーパーロボット大戦』「座談会」

そんなワケで、『第４次Ｓ』のときと同様、記事の最後の締めくくりは座談会でいってみましょう。

始まりは唐突に

担当編集（以下編）：というわけで例によって突然ですが、今回の『新〜』はどうでした？
地上編担当うきき（以下う）：とりあえずアレンビーがいるだけで満足です。
宇宙編担当ほやへ（以下ほ）：システムを一切いじらなかったのは賛否両論のようですね。私はけっこううれしかったですが。
う：あと、リアルなロボットになれるともうＳＤには戻れませんね。
ほ：でもこのゲームやったあとで『第４次Ｓ』すると、読み込みの速さに愕然とする。リアルなグラフィックと引き替えに、テンポのよさを失ったね。とにかくロードが長い。敵ターンだけは戦闘飛ばせるようにしてほしかった。

▼地上編は「Gガンダム」の独壇場 ドモンの強さはゲッターを上回る



終わってないストーリー

編：ストーリー的には？
う：地上編はもうほとんど世界が「Gガンダム」ですな。逆にゲッターなどのスーパーロボット系ファンには物足りないかも。
ほ：宇宙編なんて完全に「Vガンダム」ですよ。「ダンクーガ」なんて、主人公が出てくるだけで世界観は皆無。「真ゲッター」や、「ガンダムW」だってそう。リリーナなんて、その後どうなったか語られもしないし。
う：そーいう意味では、世界観狭いよね。ムリヤリ押し込みましたって感じで。
ほ：前半のゆっくりした進み方に比べて後半のはしょり方が凄まじい。せっかくのオリジナルボスも見せ場は１回だけだし。
う：地上編にはオリジナルボスな

▲「ダンクーガ」の敵が１人も出てこない まさに孤立無援状態の４人……

完全版キャラクター声優リスト

かつてなく豪華な、登場キャラの完全声優リスト大公開!!

		ユカ・マイラス	伊藤美紀	ジェントル・チャップマン	中田和宏	ヤマガタケ	加藤治
		ロベルト・ゴメス	加藤治	アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ	井上和彦	アシモフ	加藤治
		クロノクル・アシャー	檀臣幸	アルバトロ・ミル・ジュリア・アスカ	横尾まり	キラー	キートン山田
		カテジナ・ルース	渡辺久美子	デビット・ラザフォード	梅津秀幸	ダンケル	徳丸完
		アルビオ・ビビニーデン	北島淳司	ロアン・デミトリッヒ	鳥海勝美	デスモント	柴田秀勝
		ファラ・グリフォン	折笠愛	シモーヌ・ルフラン	平野文	エリカ	小原乃梨子
アムロ・レイ	古谷徹	ルペ・シノ	伊藤美紀	アーマス・ゲイル	堀秀行	兜甲児	石丸博也
ブライト・ノア	鈴置洋孝	メッチェ・ルーベンス	森川智之	カルラ・エジール	佐々木るん	弓さやか	松島みのり
ケーラ・スウ	安達忍	ガリー・タン	山崎たくみ	ル・カイン	塩沢兼人	ボス	大竹宏
ハサウェイ・ノア	佐々木望	ワタリー・ギラ	立木文彦	グレスコ	渡辺猛	ヌケ	緒方賢一
シャア・アズナブル	池田秀一	ドゥカー・イク	中田和宏	ゴステロ	広瀬正志	ムチャ	加藤治
クェス・パラヤ	川村万梨阿	レンダ・デ・パロマ	松本梨香	ゲティ	佐藤正治	あしゅら男爵	柴田秀勝&北浜晴子
ギュネイ・ガス	山寺宏一	ゴッドワルド・ハイン	中田穣治	ボーン	橋本晃一	流竜馬	神谷明
レズン・シュナイダー	伊倉一寿	ブロッフォ	小杉十郎太	マンジェロ	塩屋浩三	神隼人	キートン山田
ウッソ・エヴィン	阪口大助	ゴズ・バール	堀之紀	ギウラ	三ツ矢雄二	車弁慶	八奈見乗児
オデロ・ヘンリーク	中田雅之	キスハール・バグワット	梅津秀行	剛健一	白石ゆきなが	竹尾ワッ太	伊倉一寿
トマーシュ・マサリク	関智一	ガリンガ・ヴォーゲル	冬馬由美	峰一平	曽我部和恭	ひびき洸	神谷明
マーベット・フィンガーハット	白石文子	タシロ・ヴァゴ	中村秀利	剛大次郎	玄田哲章	シャーキン	市川治
オリファー・イノエ	園部啓一	ヒイロ・ユイ	緑川光	剛日吉	小原乃梨子	藤原忍	八尾一樹
ジュンコ・ジェンコ	小林優子	ゼクス・マーキス	子安武人	岡めぐみ	上田みゆき	司馬亮	塩沢兼人
ヘレン・ジャクソン	深見梨加	ドモン・カッシュ	関智一	プリンス・ハイネル	市川治	結城沙羅	山本百合子
ケイト・ブッシュ	安達忍	レイン・ミカムラ	天野由梨	ルイ・ジャンギャル	飯塚昭三	式部雅人	中原茂
マヘリア・メリル	まるたまり	シュバルツ・ブルーダー	堀秀行	ド・ズール	徳丸完	リュウセイ・ダテ	三木眞一郎
ペギー・リー	渡部久美子	アレンビー・ビアズリー	日高奈留美	ツワブキ・サンシロー	神谷明	ライディース・F・ブランシュタイン	置鮎龍太郎
コニー・フランシス	こおろぎさとみ	キョウジ・カッシュ	堀秀行	ピート・リチャードソン	井上真樹夫	アヤ・コバヤシ	冬馬由美
フランチェスカ・オハラ	石川寛美	東方不敗	秋元羊介	ファン・リー	徳丸宗	ゴッツォ	速水奨
ミリエラ・カタン	日高奈留美	ミケロ・チャリオット	津久井教生	ハヤミ・ブンタ	緒方賢一	ミュー	山本百合子

んて出てこないぞ。
ほ：そう、せっかくかっこいいのに。声が速水奨さんでね、セリフ聞くと背筋にゾっとくるくらいかっこいいの。でも、「なんだそりゃ～」って感じで終わるの。あの扱いはひどすぎる。
編：登場キャラについては？
う：アレンビーが出てて、何でシャッフル同盟の4人がいないのか疑問。
ほ：「ガンダムW」でもヒイロしか出てないし。「真ゲッター」や「ダンクーガ」なんて敵が1人もいないぞ。
編：なんか不満点ばっかりですな。
う：期待が高かった分……ね。

メーカーさんの回答は?

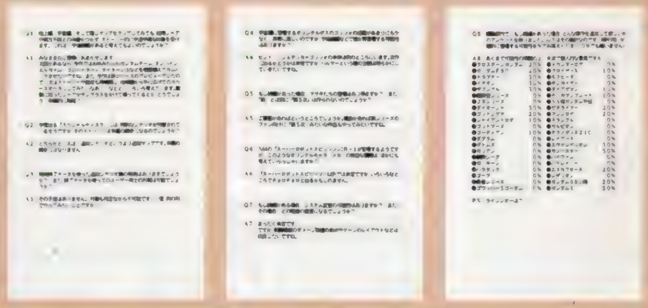
編：さて、あらかじめまとめておいた不満点や疑問をメーカーさんにＦＡＸで聞いてみたのがコレですが（右上参照）。
ほ：正しい広報さんのお手本みたいな回答です（笑）。
う：普通は最初からメーカーさん交えて座談会するものでは？
編：時間がないっす。それにユーザー同士なら本音もいえるでしょう。
ほ：回答に関しては、ほぼ、予想どおりでしょう。次に出てほしい原作アンケートは、結局みんな好き勝手書いたので、１つ１つまじめに答えていただき、かえって申し訳ない（笑）。

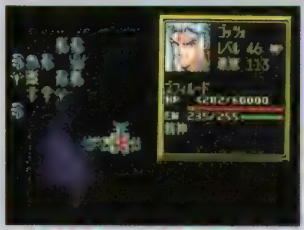
それでも次回作に期待!

編：じゃあ、ここで改めて次回作で出てほしいのは。
う：とにかくシャッフル同盟を全員揃えてもらいたい。
ほ：あと、「ガンダムW」の残り４人。カトルとトロワはもう声優いるね。トレーズも大丈夫だ。あとノインも絶対欲しいところ。この辺は続編とは言わず、追加シナリオで何とかしてほしいんだけど、どうだろうかなぁ。
う：とりあえず目先の追加シナリオでは、さすがに原作の追加は無理としても、追加ユニットはぜひとも欲しいところですな。
ほ：追加してほしい原作をいい始めると切りがないんで、まずは既存の原作のキャラ、特に敵の充実が必要でしょう。
編：じゃぁ、正式な続編で出てほしい原作は？
う：とりあえず「ダイターン３」と「ダンバイン」の復活。
ほ：ガンダム系では「Ｆ－91」も復活希望。作品自体単品なんだから、混ぜても違和感ないでしょう。ヴィルギットとかアンナマリーとか、マイナーなところまで欲しい。あと、やっぱり「Ｚガンダム」。『第４次Ｓ』ではアムロよりシーブックとカミーユに重点を置いていたから、どうもこの２人がいないと『スーロボ』してる気が起こらない。
編：なんかとりとめがなくなってきたんでこの辺にしておきましょうか。なんかまとめの言葉は？
う：とりあえず、今度のスペシャルディスクに期待しましょう！ ということで。
ほ：そういうことですな。
一同：ではでは。

メーカーに直撃FAX

ゲームに関する疑問点などをまとめてメーカーさんに直撃ＦＡＸ！　こちらから一方的に送りつけたにもかかわらず、快くご返答をいただいた。その証拠が下の３枚(小さくて読みにくいかもしれないけれど)。メーカーさん、どうもありがとうございました！





▲出てきたと思ったらもう最終面。ほとんど活躍しないコン・フォさん

▲今後は、Ｎ64の「スーパーロボットスピリッツ」に出演予定のあるＲ－１

緊急速報
新スーパーロボット大戦 スペシャルディスク 発売決定!

「新～」の魅力をさらに味わうためのお楽しみソフトが３月に発売予定！　内容は以下の通り。
１：フリーバトルモード……作品の枠内で好きなキャラを好きなロボットに乗せ、地形の状態、背景、命中率などを設定して、戦闘が見られる。
２：追加マップ……オリジナルの追加マップ。「新～」で登場したすべての味方ユニットが使用可能。
３：カラオケモード……「第４次Ｓ」でも好評だった、登場したロボットたちの主題歌のカラオケ。今回は２番まで歌詞が入る予定。
４：設定資料集……オリジナルキャラ「ＳＲＸ」の設定資料が見られる。もちろん、カトキハジメ氏や森木靖泰氏の原画も入っているぞ。

カラオケがつく!?

オリジナルシナリオとは?

夢の対決も!?

新スーパーロボット大戦

魔法少女プリティサミー

PART1 in the Earth

ついに発売されたPS版サミーを徹底攻略！ 隠しキャラ&プリティストーン入手法もこれでバッチリ!!

ジャンル	AVG	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック)
発売日	96年12月27日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

全編ギャグの固まりで操作もお手軽という、サミーファンのための超ライトなAVG。パソコン版ユーザーはともかく、熱烈ファンなら買って損なし！ お仕事でプレイしていると、ついつい最短ルートでメッセージも飛ばしてしまうけど、それは最も邪道なプレイスタイル（笑）。ゲームのいたる所に隠されているギャグを味わうためにも、まわり道をするのが正しい遊び方だ。原作を知らないという人は、この機会にOVAやTVをチェックしておくと楽しさも倍増するぞ！ （うさうさ）

ストーリーチャート大公開！ 前編2話を一気に攻略!!

23話 お爺ちゃん襲来!! 嵐を呼ぶ玉の輿争奪戦!!

突如上京した祖父、勝仁が持ちかけた跡取り話がお見合いバトルに発展。天地の愛と財産を勝ち取る者は……?

オープニング

原作を知らずとも、津名魅と裸魅亜の関係がわかる一場面。

CD-VISION

砂沙美と美紗緒が店番中に訪れる妙な客から、プリティストーンがもらえるぞ。砂沙美の「イキの良いCDが……」の後に〝行動〟を5回選べばOKだ。

プリティストーンGet!

河合家の居間にて……

勝仁から届いた宅急便には、急な上京の知らせが入っており、砂沙美は駅まで迎えに行くよう頼まれる。ここで〝ヤダ！〟を3回選ぶとバッドエンディングが見られるぞ。バッドといえどもかなり笑えるので見ごたえあり。ただし、直前のセーブを忘れずに！

お爺ちゃんを迎えに行く？

OK!

お爺ちゃん来たる!!

奇妙なモノが続出する勝仁のお土産の中に、なぜかプリティストーンが隠されている。砂沙美の「お土産はどこ？」の後に〝見る〟を4回選択して、確実に入手しよう。

◀お土産の中にプリティストーン。意外と取り逃しがち。

2つ目のプリティストーンGet！

花嫁候補が入り乱れ……

ミサヨの正体を暴くため、砂沙美は大人の女性に変身する。ここで〝モ○ダイバーに変身〟を選ぶと、某アニメの主役と戦うことに……。変身後はセーブポイントがないので、ミサヨが登場した時点でセーブしておこう。

▲気分は○曜サスペンス（笑）。もちろん天地は無実です。

大人の女に変身だ!!

Ⓐへ

バッドエンド！

ヤダ!×3

砂沙美がグレた!?

こうなったらもはや手遅れ。あとはスタッフロールに突入するだけだ！（笑）

◀グレた砂沙美もなかなかカワイイかも……。

モ○タイバーに変身だ!?

メタ○ルフォース!（笑）

○ルダイバーに勝てば、3つ目のプリティストーンが手に入るぞ。ただし、負けるとBADエンドになるので要注意！

3つ目のプリティストーンGet！

Ⓐへ

©AIC / PIONEER LDC,INC・テレビ東京・SOFTX

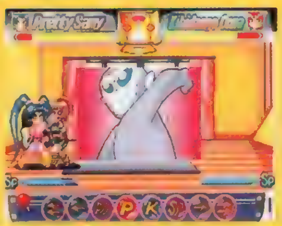
A マサミVSミサヨ!!

互いに正体を知らぬまま(笑)、激しい恋の火花を散らす。意外と早くボロを出したミサは、ラブラブモンスターを招換する……。栄誉ある(?)最初のラブラブモンスターは、きびだんご女だ。

◀マサミにミサヨ。安直なネーミングがとってもGOOD。

VSきびだんご女!

直前に戦ったモ○ダイバー2号に比べると、とんでもなく弱い。練習にはちょうどいい相手なので、色々なコマンドを試して、バトルモードのコツをつかもう。よほど無茶なことをしない限り、まず負けることはない。

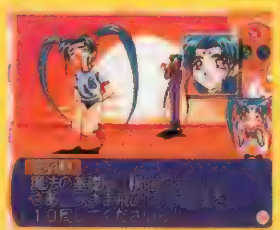


◀きびだんご女の必殺技は、喰らってもそれほど痛くない。

勝ち! 負け!

特訓!!

ラブラブモンスターに負けてしまうと、津名魅じきじきの猛特訓が待っている。勝つまでは、何回でも特訓させられるぞ(笑)。



◀夕陽をバックに根性のうさぎ飛び。なにゆえ夕陽(笑)?

ミサ逃亡!(戦略的撤退ネ!)

あっさりと負けてしまったきびだんご女を見捨てて、とっとと逃げ出すミサ。今度はCD-VISION店内に舞台を移して、ミサとのリターンマッチだ。惜しげもなく、1日に2回もモンスターを出すのは今回だけ(笑)。

◀サミーの世界でも、美星のマイペースぶりは変わらない。

VS CD女!!

TVアニメ版サミーでも登場した、ノリのいいモンスター。基本を押さえればそれほど強敵ではないぞ。攻撃レベルを2以上にして、遠間ならキック、近間ならパンチを選択。さすがに必殺技を喰らうと痛いので、相手のSPゲージがMAXのときはとりあえず防御だ。

▲「オレの○を聞けー!」とでも聞こえてきそうな超音波攻撃(笑)。

勝ち! 負けたら特訓!

そして大団円!

ラブラブモンスターを撃退し、天地の縁談もうやむやになって、とりあえずハッピーエンド。しかも、1人の若者の将来を救ったということで、審査のメーターもアップした。しかし、津名魅が女皇に近づくにつれて裸魅亜の妨害も激しくなり……。

◀突飛な行動をするわりには、意外と物分かりのいい勝仁。

▶たび重なる失敗に、裸魅亜の怒りも頂点に達したか?

END!

24話へつづく!

♥VSラブラブモンスター ワンポイントアドバイス♥

3回防御を選び、レベルを最大にして攻撃するのが基本型。また、相手の防御レベルやSPゲージがMAXだと、必殺技ですら打ち消されることが多いので要注意。相手の状態を常に把握することが勝利への近道だ!

◀どんな強敵でもプリティストーンを使えば無条件に一発KO!

24話 大いなる陰謀!! マジカル神我人が登場よ!!

ついに動き出した裸魅亜の陰謀。ミサをけしかける以外に、留魅耶にすら教えない企みとはいったい?

オープニング

裸魅亜の独白で始まるオープニング。彼女の日課って（笑）。

裸魅亜独白!

裸魅亜が女皇の座を得るまで、受難の日々が続く留魅耶。最も不幸なキャラクターかも。

砂沙美のベッドシーン?

砂沙美が「あと5分」と寝ぼけ始めたら、プリティストーンの入手チャンス。迷わず〝考える〟を9回選択。また、この場面はBADエンドへの分岐点でもある。ちひろに起こされたら必ず起きよう。この選択は1回だけなので要注意だ!

◀サポート役の魎皇鬼も、こうなるとほとんど召し使い（笑）。

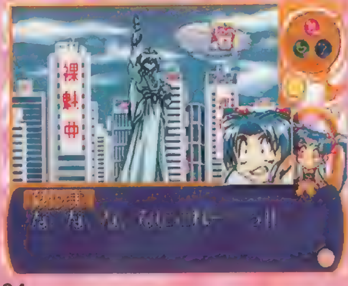
4つ目のプリティストーンGet!

寝つづける

そして誰もいなくなった…

突然、津名魅に怒られる砂沙美。彼女に言われるままにTVをつけると、とんでもないニュースが……。どうやら、砂沙美が寝ぼけていたわずかの間に、裸魅亜が世界を征服したらしい（笑）。

バッドエンド!



起きる

近道をする!

5つ目のプリティストーンは登校途中に見つかるぞ。まず、家を出るときに〝近道をする〟を選ぶ。すると、無限ループのような路地に迷い込むが、とにかく我慢だ。〝話す〟と〝見る〟を選択した後、13回〝行動〟を選択すれば抜け出せるぞ。

▲ループは必ず抜け出せるぞ。あせってリセットしてはダメ!

5つ目のプリティストーンGet!

学校の屋上にて……

屋上で弁当を広げた砂沙美は、天地の弁当と間違えたことに気づく。急いで届けようと天地を探すが見つからない。ここではまず、プリティストーンが隠されている砂沙美の教室を探そう。教室から出ると、選択肢に〝火星〟追加されるぞ（笑）。

行方不明の天地を探せ!

屋上 → 砂沙美の教室 → 廊下 → 天地の教室

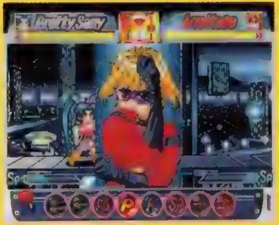
屋上 Bへ

なぜか火星へ!?

天地を探して火星に到着した砂沙美は、ア○テージと戦うことに……。直前にセーブすることを忘れずに!

VSア○テージ

ア○テージに勝てば、最後のプリティストーンが手に入る。彼女はかなり手強いので、レベルMAX（3回防御後の状態）以外の攻撃は仕掛けないこと。



7つ目のプリティストーンGet!

勝ち!

教室に入ったら、〝話す〟を選択。5人目のクラスメートとの会話で、プリティストーンがもらえるぞ。

6つ目のプリティストーンGet!

負け!

バッドエンド!

B 旧校舎の怪談?

天地の居場所は屋上から見える旧校舎。直前に火星を探しておくと、自動的に屋上にたどり着くぞ。不気味な気配を放つ旧校舎の一室には、マッドサイエンティスト鷲羽と、とらわれの天地が……。彼を救うため、鷲羽の作った"つかまえる君壱号"(笑)と戦うことになる。

捕獲ロボット登場!!

◀不気味な気配を放つ扉の奥には、何が待ち受けるのか?

VSつかまえる君壱号!

外見こそ(名前も!?)おマヌケだが、実力はなかなかのモノ。とくに、頻繁に間合いを変えてくるので、パンチとキックの使い分けが難しい。間合いが詰まると必殺技も反撃されやすいので要注意だ!

◀人体捕獲メカに麦わら帽子。鷲羽のセンスって……。

負け!

今度はクイズで勝負!?

バトルの次は、天才鷲羽とクイズで勝負。2タイプのどちらを選択しても、ストーリーには影響しないぞ。

◀残念ながら、PS版ではクイズに勝っても賞品なし。

因縁の科学者登場!

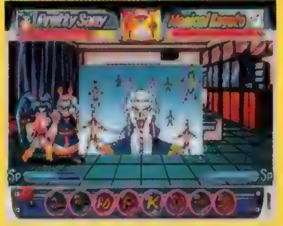
ここで明かされる鷲羽の過去。兵器開発を放棄した鷲羽のとばっちりを喰ったのが、かつての助手の神我人だった。彼はミサによってラブラブモンスターとなるが、その強さは前編の中でも最強(最狂?)だ!

◀モンスターになって、いかがわしさもパワーアップ(笑)!

いよいよラストバトルへ

VS.マジカル神我人!!

ここで注意すべきは相手のSPゲージで、こちらの約1.5倍の速さで溜まる。必殺技の回数も多く、毎回防御してもかなり体力が削られていく。確実に必殺技を決めて、早めに決着をつけよう。



▲すぐに繰り出される必殺技。回数が多いのでタチが悪い。

負け!

サミーの正体がバレた!?

マジカル神我人を倒して、クライマックスに突入。ついに動き出した裸魅亜の陰謀によって、鷲羽の秘密兵器が暴走を始めた。魔法が解けて正体がばれてしまうサミーとミサ。留魅耶に連れ去られる美紗緒を追って、ジュライヘルムに旅立つ砂沙美たち。物語は、今春発売予定のパート2へと続く。

▲天地たちの目の前で変身が解けてしまった砂沙美は仕方なく……。

勝ち!

そして舞台はジュライヘルムへ

to be Continued

おまけマンガ 連載(?)第2回 決めゼリフの才能の巻

BASTARD!!

虚ろなる神々の器

リアルなポリゴンフィールドで展開するダーク・シュナイダーの大冒険！　今回は序盤の第1章を大攻略！

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	集英社・セタ バスタード!! 製作委員会	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	96年12月27日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

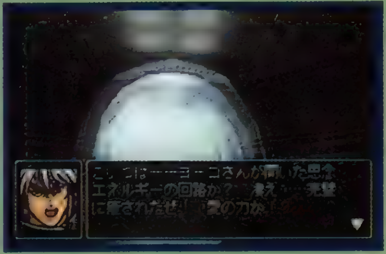
上のリードでも書いているけど、とにかくフィールドのポリゴン描画はハイレベル！実際にその場にいて歩いているような距離感の演出に加え、移動時も読み込みなど一切無しのスムーズな動きを実現している。おかげで、何も考えずにホイホイ歩いていると、あっという間に遭難してしまうのだ。迷わないために一番いいのは、月並みだけどこまめな方向確認とマッピング。面倒くさいと思う人もいるだろうけど、こういう作業もRPGを遊ぶ上での楽しみの１つじゃないかな？　（石黒直樹）

第1章の難所マップを一挙大公開!

このゲームでとにかく悩まされるのが３Dフィールドだ。ただでさえ移動や方向切り替えがスムーズなのに加え、段差のある場所にも画面切り替え無しで動けてしまうので、自分の位置や方向を見失いがちなのだ。今回は第１章攻略と同時に、とくに難所と思われるフィールドのマップをイラスト化してみた。貴重な宝箱もこれらのフィールドには多数眠っているので、マップを頼りにくまなく探索しつつゲームを進めよう。

竜船

ゲームのすべての基本が学べるのがこのマップ。構造も単純なので迷うことはまずない。操作練習とレベルアップのつもりで、すべての部屋をくまなくまわるようにしておこう。このマップをクリアした後からが、本格的な冒険のスタートだ。



▲戦闘システムや補給ポイントの存在など、このマップで知るべきことは山のようにあるのだ。

▲キャラを仲間にする時はちょっとした問答が必要な場合も。原作を参考にしよう。

BOSS ボル・ギル・ボル

〝影使い〟という特殊能力を持つ魔戦将軍。幸いなことに、このマップでは我を失っており、影使いの奥義は使ってこない。ただし攻撃力とヒットポイントはかなりのものなので油断は禁物。こまめに回復しつつ戦おう。

▲タフなので倒すのはひと苦労。できれば仲間を増やして戦いたい。

要石の洞窟～地竜神殿

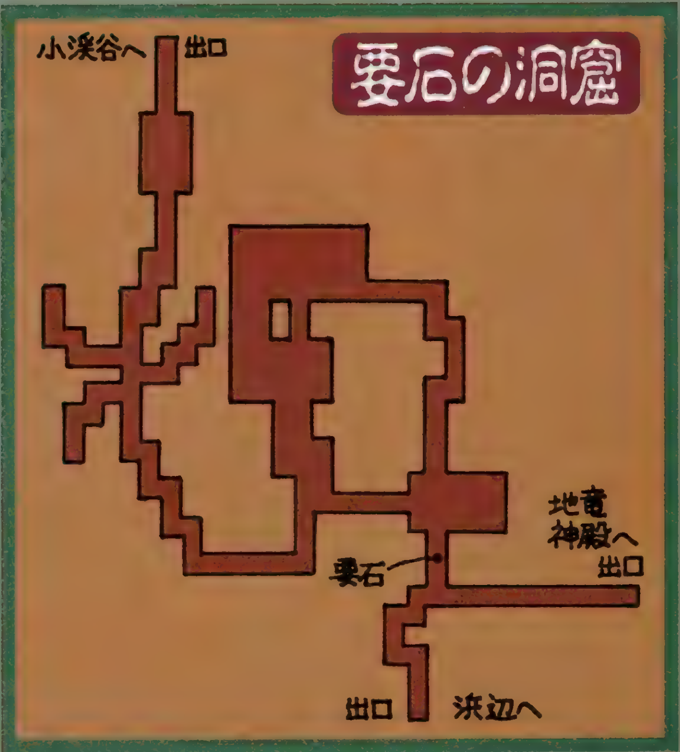
最初は幻影のために地竜神殿以外へ行くことはできない。神殿内の要石を破壊することで小渓谷への道が開かれるのだ。マップだと単純そうに見えるが、方向感覚が狂うと入ってすぐのループ通路をずっと回るハメになるので要注意。出口近くの枝道の奥にはこのゲーム初めての宝箱が登場するので、取り逃しのないように。

◀地竜神殿のモノリスの言葉は重要なヒントばかりだぞ。

BOSS 要石

洞窟内の幻影を生み出しているのが、神殿内に安置されている要石。モノリスのヒントを聞けばわかるが、要石には魔法は一切通用しない。ひたすら肉弾戦で挑むべし！

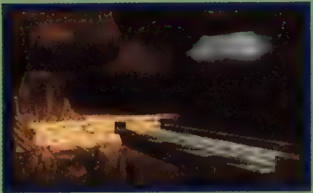
▲魔法を使うとそっくりそのまま跳ね返してくる。強力な魔法は間違っても使わないこと！



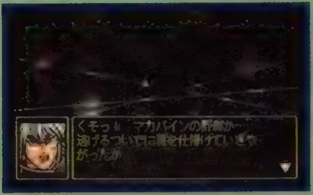
©Kazushi Hagiwara 1996 ©1996 SHUEISHA ©1996 SETA CORPORATION

小渓谷～秘された抜け道

ここへ入るとすぐ、ボスキャラ・ヨルグ＆マカパインとのイベント＆戦闘に突入。戦いが終わると小渓谷から抜け道へと渡る追跡行となる。抜け道には罠が数カ所あるので、影で罠を探知できるボルが仲間にいれば、必ずパーティに組み込もう。



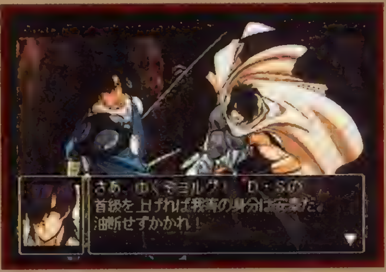
▲怪しい遺跡が抜け道へ入るポイント。とにかく丹念に遺跡を調べてみよう。



▲妖斬糸による罠のダメージはかなりのもの。ボルがいないとつらいぞ。

BOSS ヨルグ＆マカパイン

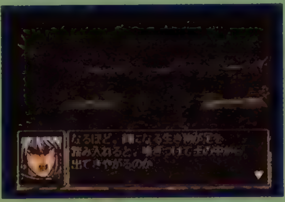
この２人の場合、一番怖いのがこまめな連係。マカパインを攻撃すると、すかさずヨルグがかばい、ヨルグが攻撃を仕掛けるとすかさずマカパインも追い打ちをかけてくるのだ。ここはまず攻撃力＆ヒットポイントの高いヨルグに攻撃を集中して撃退。その後でじっくりとマカパインを料理しよう。



◀このコンビでまず倒すべきはヨルグ。奥義を連発して仕留めよう。

大渓谷～風穴洞

大渓谷ではいきなりシーラと第１章のボス・鬼忍将との遭遇イベントが。このイベント後、鬼忍将の砦を追って大渓谷を抜けて風穴洞へ向かうことになる。大渓谷には鬼忍将配下のニンジャ軍団と、鬼忍将にだまされている魔戦将軍ザックとのボス戦が待っている。ザックはこの時点では仲間にできないので、戦闘後は無視して左側へ進もう。そこにあるのが後半戦の舞台への中継路・風穴洞だ。ここでどちらへ進むかによってイベントが多少変わるぞ。



◀途中にあるこの罠は引っかかるといいことが！

BOSS ザック・ワルダー

格闘技を得意とする魔戦将軍だけに、肉弾戦の攻撃力とタフネスさはかなりのもの。相手の勢いに飲まれないように、こまめに回復しつつ奥義をガンガンぶつけていこう。ちなみに彼とは何回でも戦うことが可能だぞ。

◀鬼忍将を信じ切っているので、何度戦っても仲間にはできないぞ。

人造湖

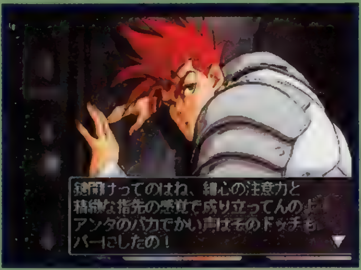
先に風神塔でロスと出会ってからここを訪れるとイベントが発生。シェラはここでは仲間にできないが、重要な情報が聞ける。奥にいるバ・ソリーとは問答無用で戦闘となるので十分注意しよう。

◀彼女が語るメッセージの中には地龍覚醒の重要な情報があるのだ。

◀彼に縁のあるアレを持っていれば、戦闘後に彼を仲間にできるぞ。

風神塔

最初に訪れると、ロスが鍵開けの真っ最中で追い返されてしまう。素直に彼の言葉に従い、人造湖へ向かってイベントをクリアすれば、次に訪れたときから塔に入れるようになる。階段が多くて迷いがちな場所だが、宝箱がかなりあるので、残さずゲットすること。Ⓐ付近にドアがいくつかあるが、ボスを倒さないと開かないので無視して上へ進もう。ボスを倒すと塔内の動力が回復しドアも開くようになる。ドアの向こうには宝箱とちょっとしたイベントが待っている。



◀最初はちょっと迷ってしまう彼のセリフ。とにかく人造湖へGOだ！

BOSS 風機神

その正体はインド神話の神として知られる風神をモチーフとした戦闘ロボットだ。ロボットだけに防御力とヒットポイントはかなり高いが、一番やっかいなのは風属性の全体攻撃。効果範囲がフィールド全体なので、散開しても攻撃からは逃れられないのだ。もし単独で使える強力な奥義を持つキャラがパーティにいなければ、密集陣形をとって複数による奥義で攻めよう。

◀全体攻撃を食らうとかなりの痛手。聖玉による回復をうまく使おう。

送電線

進むとすぐにヨルグ＆マカパインの襲撃がある。だが、ここでやっかいなのは敵よりもフィールド。横幅が2マスしかなく3人以上による一体奥義が使えないのだ。事前に単独で強力な奥義を出せるキャラでパーティを組み直そう。

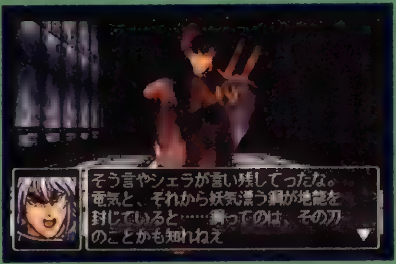
▲いまだに記憶が戻らないヨルグ。はたしてヨシュアは彼との友情を取り戻すことができるのか!?

◀単独で強力奥義を繰り出せる侍や騎士系魔戦将軍でパーティを組もう。とくにオススメのキャラはヴァイやイングウェイだ。

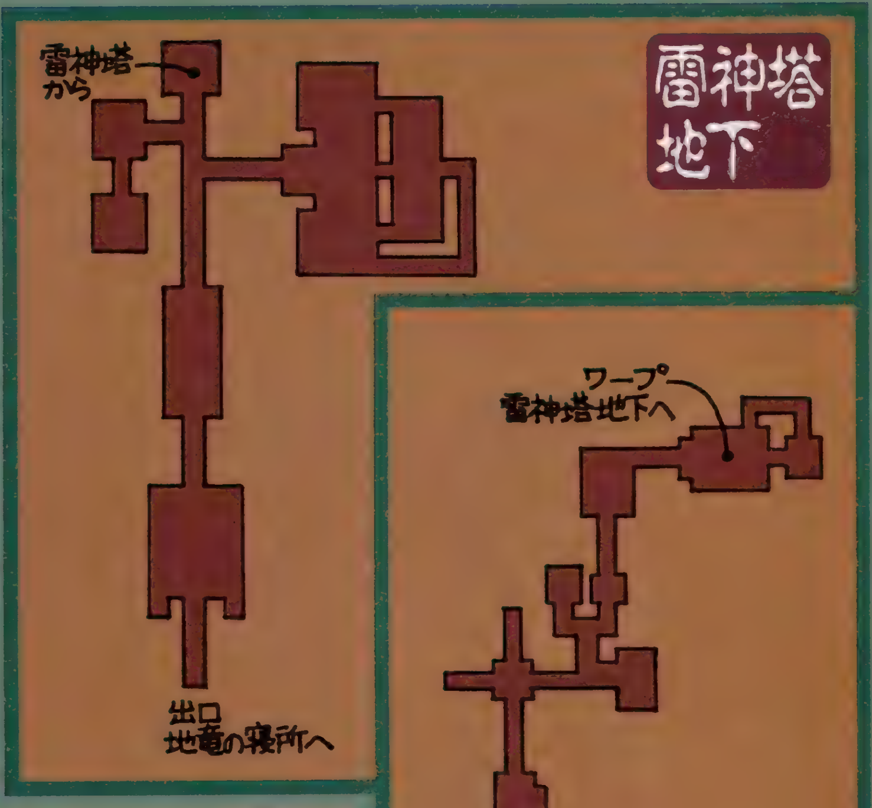
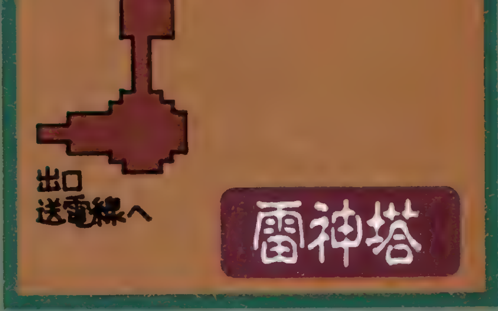
雷神塔～地下

雷神塔に入るとすぐ、シェン＆ジオンとの遭遇イベントが発生。彼らの傷を治療してやれば、簡単に仲間にできるぞ。塔の構造自体は風神塔と似たようなものなので、宝箱を回収しながら上へと上がろう。最上階のワープポイントから、雷神塔地下へと突入。ここからがこのマップの本番だ。

ここではまず、入ってすぐ左側の部屋にいるモンスターを倒して鍵をゲット。その鍵で右側の入り組んだ大広間に行けるので、そこのモンスターを倒すとボスの部屋へ行ける鍵が手に入るのだ。



◀守護霊ジンの導きでムラサメを手に入れることができるのだ。

BOSS 雷機神

こちらも風機神同様、インド神話の雷神をモチーフとした戦闘ロボット。基本的には風機神と同タイプだが、全体的なスペックが上がっており、攻撃は雷撃系に変わっている。こちらもフィールド全体が対象の攻撃を仕掛けてくるので、密集陣形からの奥義連発で仕留めよう。

◀食らうダメージは風機神よりこちらの方が上なので要注意だ。

地龍の寝所

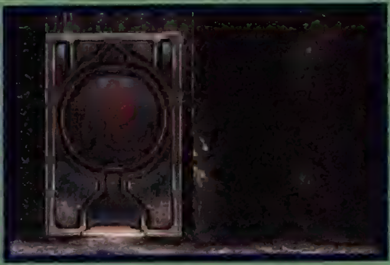
ここは「ムラサメ入手」「地龍覚醒」のイベントのみで進行。寝所からはワープで脱出できるが、この後で大渓谷と人造湖どちらへ逃げるかの選択が。これによって仲間にできるキャラが変わるぞ。

◀暴走する地龍と遭遇するザックたち。彼らを助けられるか？

霊岩洞～自走砦

地龍覚醒の混乱後、鬼忍将の本拠地・自走砦への道が開ける。砦が止まる岩山の麓には、6つの小洞窟とつながる霊岩洞がある。小洞窟のイベントをすべてクリアすれば、霊岩洞の転送機を作動させて砦へ入れるのだ。

▲◀洞窟内のイベントは精神攻撃のトラップあり中ボス戦ありとバラエティに富んでいる。



◀怪しい扉で閉ざされた小洞窟は一定の順でクリアする必要がある。

さらなる敵が待つ第2章へとつづく…

闘神伝3

今回も、やっぱりいました隠しキャラ。
ボスキャラ2名も含め、その使用方法をここに公開!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月27日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

これまでの「闘神伝」シリーズでは、必ず隠しキャラが登場していたのはもはやいうまでもない、周知の事実。当然、この「3」にも隠しキャラは潜んでいます。と、ここでちょっと考えたいのが今回のキャラ数。主人公キャラは新キャラが3人増えて14人。それに対応した敵キャラがまた14人。これは完全なオリジナル。で、今号で紹介する3人、と。公開されているだけで実に31人ものキャラが使えてしまうわけです。しかも、実はこれだけじゃないし(まだ内緒)。これってホント、すごいよね。 (平吉)

隠しキャラ&2人のボスキャラの技を大公開!

もはや「闘神伝」シリーズのお約束ともいえる隠しキャラ。本来のプレイでは敵としてしか登場しない、それも中には敵として出会うことすら困難だったりする彼らを使ってプレイできるなんて、こんなうれしいことはないよね。今回は、ボスとして登場するアベル、ショウの2人の他、隠しボスとして登場するヴェイルの合計3人のキャラを使用するための方法を公開するぞ!!

▲彼ら3人を使えるようになるのは、ちょっと大変なんだけど……でも、がんばれば何とかなる、よね?

◀苦労しただけの見返りは、必ずあるからね。

ヴェイル使用方法

アベルを使用して、「ふつう」以上のレベルの「1P-GAME」をノーコンティニューでクリアする。これで「闘神伝3」の隠しボス、ヴェイルを使用することができるようになるのだ。

◀ノーコンティニューがきついけど、アベルは強いしね。

ショウ使用方法

キャラクターを28人以上使用可能な状態で、「ふつう」以上のレベルの「1P-GAME」をクリアすることで、シリーズおなじみのショウを使ってプレイすることができるようになる

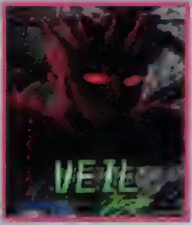
◀まずは全キャラクリアが大前提。ちょっと大変!?

アベル使用方法

ショウが使用可能な状態で、「ふつう」以上レベルの「1P-GAME」をクリアする。この時さらにエンディングを最初から数えて18回以上見ている場合、ラスボスのアベルが使用可能になる

◀全員使用可能な状態にしたあと4回クリアでOK。

CHECK 1 隠しキャラ初公開!その名はヴェイル



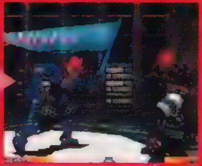
封じられていた破壊の化身
ヴェイル
VEIL

●プロフィール PROFILE

かつてアベルが闘神降臨の儀式を執り行った際、不完全な状態で失敗したためにアベルの中に封じ込められた破壊の化身。再び闘神降臨の儀式が行われる気配を感じ、暗黒の波動を吸収してアベルの中から開放された。その行動原理は、理性を超越した破壊衝動を実現していく、ただそれのみである。

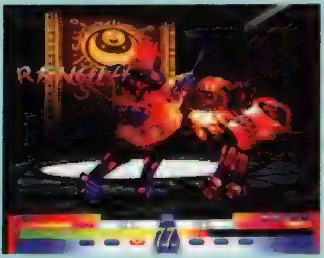
闘神連技はコレでいけ!

ヴェイルは技の出が少々遅いが、かなり長い連技もあるので、できれば積極的に狙っていきたい。特に魅力的なのが弱武器・強武器・強武器・弱武器・弱蹴り・強蹴り・強武器という連技だ。



ソウルボム

技の内容はアベルのソウルボムと同じ。無数の気弾を続けざまに放って、最後に強力な気を全身から広範囲に放出する。その攻撃特性ゆえ、非常にガードしづらく、どんな場面からでも連続ヒットを狙える。

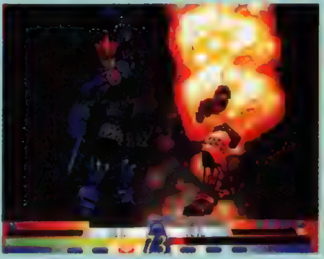


トリプルイリュージョン

アベルの闘神奥義と同じ技を、通常の必殺技として繰り出す。当然、元が闘神奥義なので、その破壊力は尋常ならざるものがある。

フェイタルメテオブロウ

上空から無数の火球を相手に向かって降り注がせる。火球は、相手のいる位置を自動補捉して降ってくれるので、敵に背を向け、わざとスキを作って出すのが効果的。究極宝技の常として、技コマンドが簡単なのも魅力だ。



 © TAKARA 1997 PROGRAMED © TAMSOFT 1997

CHECK 2 2人のボスキャラを使用してプレイ！

闘神降臨をもくろむ結社の教祖
アベル
ABEL

●プロフィール PROFILE

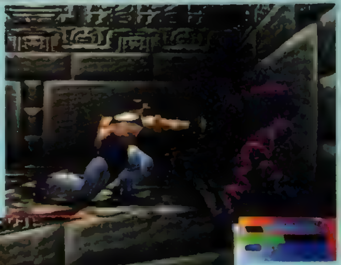
究極の生命体である「闘神」。アベルは、かつて自らの肉体を媒体に闘神を降臨させようとし、失敗した。闘神降臨のために必要とされる血と肉体がそろわなかったのだ。闘神を降臨させるために必要な媒体を求め、彼は戦いを巻き起こす……。

技名	コマンド
光輪波輝弾	↓↘→↓↘→＋強武器
波輝弾	↓↘→＋武器
ヘルズサイクロン	↓↙←＋蹴り
グランドタックル	→↓↘＋武器
アッパーフィスト	→＋弱武器
ダウンビート	↓＋弱武器
ブラックサバト	↓＋強武器
レッドフィスト	→＋強武器
ブルーリジェクション	→＋弱蹴り
ハイエストグループ	↑＋弱蹴り
アンダーレイバー	↓＋弱蹴り
フェイク・トルネード	→＋強蹴り
フェイクダッシュ	ダッシュ中↓＋弱蹴り
秘・アベル・アルティメットファントム	→←→＋強武器
究・アベル・スターダストナイト	武器同時または蹴り同時押し
闘・トリプルイリュージョン	→↘↓↙←↙←→←＋強武器

拳で語る、パワフルファイター！

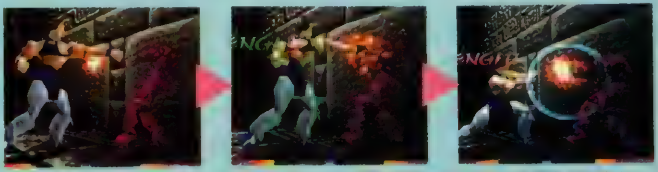
アベルはこう戦え

アベルはこのゲームに登場するキャラの中で唯一、武器を手にしていない。彼が頼るのは、その拳なのだ。武器を持っていないということから、通常攻撃の間合いは非常に狭い。ところが、必殺技の数々は、遠距離戦でその効果を発揮してくれるものが多いのだ。基本は離れて、光輪波輝弾や波輝弾で狙い撃ち、スキを見てグランドタックルで突撃し、大ダメージを与えよう。


▶武器は拳と蹴り。ある意味では、もっとも格闘ゲームらしいキャラ⁉

◀技の出は決して速くない。飛び道具で遠距離からの狙撃を主体に、戦いを組み立てよう。

オススメ闘神連技


▲弱武器・弱武器・強武器・強武器。アベルの闘神連技の中では一番簡単で強力だ。

孤独にして最強の剣士
ショウ
SHO

●プロフィール PROFILE

かつて闘神大武会を制した孤高の剣士。アベル率いる組織にエイジたちが狙われていることを知り、彼らの行く手を阻もうとする。自らの技に比べ、未熟と思える者たちの無用の犠牲を出さぬため……。それは、お互いの剣をもってしか、わかりあえないことであった。

技名	コマンド
炎刃修羅破	→↓↘→↓↘＋強武器
炎魔烈襲砕(対戦に一度だけ使用可)	→↘↓↙←↙←→←＋強蹴り
自らを絶つ	→↘↓↙←↖↑↗→↘↓↙←＋強武器
前転投げ	→↘↓↙←＋強武器か強蹴り
烈空斬	↓↘→＋武器
呪精魚	↓↘→＋蹴り
彗星脚	空中で↓↘→＋蹴り
死昇斬・弐	↓↙←＋武器
閃光牙	↓↙←＋蹴り
月光扇	空中で↓↙←＋蹴り
飛翔斬・改	→↓↘＋武器
絶滅斬	←↓↙＋武器
逆唐竹割り	↘＋強武器
鳩尾蹴り	→＋弱蹴り
秘・万鬼猛襲剣	→←→＋強武器
究・地獄極楽門	武器同時か蹴り同時押し

そのすばやさを最大限に利用すべし！

ショウはこう戦え

エイジ、カイン2人の剣の師匠でもあり、彼らの技をより巧みに使いこなすことができることがショウの何よりの強み。攻撃速度にそれほど違いはないものの、その移動スピードは驚異の一言。瞬間移動ともいえるその体さばきで、敵の攻撃を紙一重でかわし、強力な連続技を叩き込むことができる。接近戦、遠距離戦ともにガンガン押していくことができるぞ。

▶自らを絶つ！戦いには関係ないけど、必見の技だぞ。

◀動きの速さがとにかく魅力。オーソドックスな戦い方でも十分イケるのも強みだ。

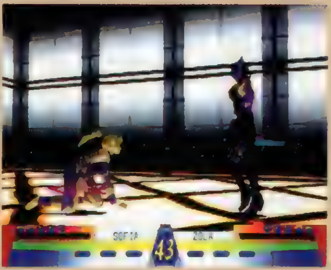
オススメ闘神連技

▲弱蹴り・弱蹴り・弱蹴り・強蹴り。最後の月光扇がカッコいい闘神連技だ！

主人公たちの前に立ちはだかる強大な敵・ダークサイドキャラ

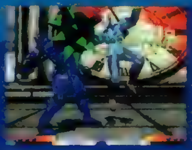
主人公キャラとダークサイドキャラのライバル関係

今回の『闘神伝３』では、プレイヤーキャラ同士が戦うことはない。ダークサイドキャラという敵キャラが最初から用意されているのだ。彼らはいわば主人公たちのライバルキャラ。基本的な技体系などは、主人公キャラたちの誰かしらに似通っているのだ。ここでは、そんなダークサイドキャラを使ってプレイする方法を紹介しよう。もちろん、エンディングは彼らにもそれぞれ用意されているぞ。


◀ソフィア対ゾラ。この2人がライバル関係にあったとしても、何の不思議もないけど……（笑）。

ダークサイドキャラ使用方法

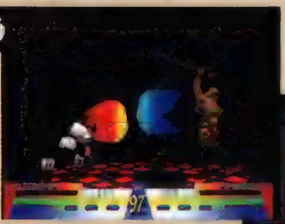
「ストレス解消」以上のレベルで、「1P－GAME」をクリアする。そうすると、それぞれの主人公キャラのライバルであるダークサイドキャラが使えるようになるのだ。キャラのライバル関係は、左を参照してほしい。

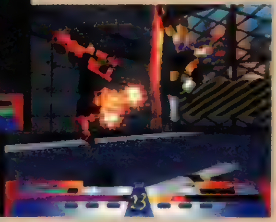

◀ダークサイドキャラ同士の対戦も、当然可能だ。

ダークサイドキャラと主人公キャラでは ここが違う！

技性能が細かいところで違う

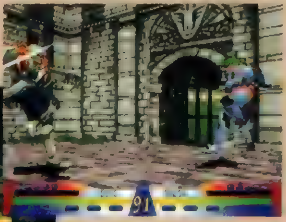
たとえば、エイジと彼のライバルキャラであるレオン。この２人は、かなり似た技を持つキャラ同士の組み合わせだが、それでも一部の技で、少々性能が異なる部分がある。わかりやすいのが烈空斬とナイトロジェン・ブレスで、それぞれ技を出すモーションが違い、さらに気弾の飛ぶ高さが若干違う。この違いをうまく利用すれば、ライバルキャラとは一味違った戦い方ができるのだ。


◀比べてみると一目瞭然。赤いのがエイジの気弾で、青いのがレオンのだ。


▶見た目じゃわからないが、レイチェルの方が技の出が速いのだ。

基本的なキャラ性能が違う

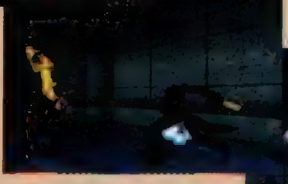
ライバル同士の組み合わせによっては、動きの速さが若干違ったり（この場合、ダークサイドキャラの方がすばやいことが多い）、リーチの長さが少々違っていたりする。また、たとえば主人公キャラなら出すことができる技をダークサイドキャラが持っていなかったり、その逆のケースがあったりもするのだ。根底に流れる技のスタイルは似ていても、まったく同じ物というわけではない。


▶移動速度の差は、けっこう大きい。当然、遅い方が不利に決まっている。

◀アタワには出せない必殺技の愛・R・I・B・O・N。エリスの勝利!?

中にはまったくの別キャラって場合もアリ

この例で顕著な相違点を見せるのが汀とヴァーミリオンだ。彼らはライバル同士であるにもかかわらず、その本質はまったく違う。わかりやすい例を挙げると、汀は必殺技をいっさい持っていないがヴァーミリオンにはそれがあり、また、汀が闘神連技をいくつか使えるのに対して、ヴァーミリオンはまったく使うことができないのだ。これはまれなケースだが、中にはこういうライバル関係もある。


◀ヴァーミリオンの必殺技、硫酸かけ。対する汀は闘神連技で挑む！

▶唯一共通点といえるのは、双方拳銃を通常攻撃として使えることくらい!?

COMMAND
ダークサイドキャラパーフェクトコマンドリスト

前回の主人公キャラコマンドリストに続いて、今回はダークサイドキャラのコマンドリストを掲載。ぜひこれら全員のキャラでプレイできるように、がんばってもらいたい！

●レオン

技名	コマンド
ナイトロジェン・ブレス	↓↘→＋武器
ミッドナイト・ビヨンド	→↓↘＋武器
スカル・クラッシュ	←↓↙＋武器
前転投げ	→↘↓↙←＋強武器
グランド・ストーク	↙↘＋強武器
アッパー・ストーク	←→＋強武器
ナックル・パージ	→＋弱武器
ナックル・スパーク	←＋弱武器
ビッグ・シューター	ダッシュ中↓＋弱蹴り
ナイトメア	←＋強蹴り
秘・アイアン・メイデン	→←→＋強武器
究・アイアン・ヘブン	武器同時または蹴り同時押し
闘・ナイトロジェン・ブラスト	→↓↘→↓↘＋強武器

●テン・カウント

技名	コマンド
レッグドライバー	↓↘→＋武器
ブレイクライズ	→↓↘＋武器
ムーンソバット	↓↙←＋蹴り
シューティング・スター	空中で↓↘→＋蹴り
前転投げ	→↘↓↙←強武器
ニークラッシュ	→＋弱蹴り
ムーン・リバース	↓＋強蹴り
アッパーブレイク	↙＋強斬り
ショルダー・チャージ	ダッシュ中←＋強蹴り
ターン・ピック・スライド	ダッシュ中↓＋弱蹴り
秘・ルナティック・ペイン	→←→＋強蹴り
究・ルナティック・エクスプロージョン	武器同時または蹴り同時押し
闘・スパーク・フレアー	→↘↓↙←↙←→←＋強武器

●ゾラ

技名	コマンド
フラッシュプレリュード	↓↙←＋武器
ゴールデンバレリーナ	→↘↓↙←＋武器
スターエクセキューション	↓↘→＋武器
スプラッシュホールド	→↓↘＋武器
スネーク・ヘッド	→＋弱武器
スネーク・アッパー	↘＋強武器
スネーク・アンダー	↙＋強武器
ローキック	↓＋弱蹴り
キャット・ヒール	→＋強蹴り
キャット・テール	↘＋強蹴り
ダブル・ブラッディクロー	↙＋強蹴り
ブートレッグ	←＋強蹴り
グランドダンス	↓＋強蹴り
ブラッディ・クロー	←→＋強武器
秘・ジェラシーロンド	→←→＋強武器
究・ジェラシーシンフォニー	武器同時または蹴り同押し
闘・ヘイトリッドワルツ	→↘↓↙←↙←→←＋強武器

●スイレイ

技名	コマンド
竜巻爪	↓↘→＋武器
ドンパッパ	→↘↓↙←＋武器
ドンドコショ	←↙↓↘→＋武器
ドンパ	↓↙←＋武器
カッポレ	↓↙←＋蹴り
ヘッド・スライディング	↘＋強武器
立刃	↙＋強武器
秘・ドドドンパッパ	→←→＋強武器
究・ドドドーン	武器同時または蹴り同時押し

●アダム

技名	コマンド
ウェイブ・システム	↓↘→＋武器
チャージ・システム	→↘↓↙←＋武器
スプリットセカンド・システム	←↙↓↘→＋蹴り
エレミネーション・システム	↘＋強武器
ローリング・システム	←→＋強武器
秘・ハイパーウェイブシステム	→←→＋強武器
究・イドの剣	武器同時または蹴り同時押し

●トウジン

技名	コマンド
身霊貫通・上形	↓↘→＋武器
身霊貫通・下形	↓↙←＋武器
空殺の陣	→↓↘＋武器
天突き	←↓↙＋武器
神風の陣	←↙↓↘→＋弱武器
トウジン砲	↓↘→＋蹴り
天罰的中	↓＋強武器
秘・美人局乱れ桜：乱舞	→←→＋強武器
究・大砲四連射	武器同時または蹴り同時押し
闘・龍神天昇	→↑←→↓＋強蹴り

●バルガ

技名	コマンド
ジェノサイドクラッシャー	↓↘→＋武器
ナイトメアクラッシュ	↓↙←＋武器
キリングソード	空中で↓↘→＋武器
クレイジーブレード	→↘↓↙←＋武器
アッパー・ショック	↓＋強武器
レフト・ショック	→＋強武器
アンダープレッシャー	↘＋強武器
スカル・デストロイヤー	←＋強武器
ラビットソード	→＋弱武器
フロントスライサー	↘＋弱武器
サイドスライサー	←→＋弱武器
ラウンドスライサー	←→＋強武器
アース・スライド	ダッシュ中↓＋強蹴り
アース・インパクト	ダッシュ中↓＋強武器
秘・デッド・エンド	→←→＋強武器
究・バーサーカー・ブラスト	武器同時または蹴り同時押し

●アタワ

技名	コマンド
バキバキ	→↓↘＋武器
ウキウキウキィ	→↓↘＋蹴り
ドカドカ	空中で↓↙←＋武器
グルグル	空中で↓↙←＋蹴り
エンシェント・ジャイアント・スイング	✚キー１回転＋強武器
足元パンチ	↓＋強武器
前撫で切り	→＋弱武器
ヒップアタック	→＋強蹴り
吹き矢攻撃	←→＋強武器
秘・フレンチキッス	→←→＋強武器
究・キスキスキッス	武器同時または蹴り同時押し

●ジャッジメント

技名	コマンド
ブラッディトラップ	↓↙←＋武器
カーシッドアッパー	→↓↘＋武器
スキンヘッド	→＋弱蹴り
イビルソー	←→＋強武器
秘・デビルズ・スティンガー	→←→＋強武器
究・デーモン・ハンド	武器同時または蹴り同時押し

●ヴァーミリオン

技名	コマンド
射撃	→＋武器
硫酸かけ	←↙↓↘→＋武器
秘・ヴァームザリッパー	→←→＋強武器
究・デス・マリオネット	武器同時または蹴り同時押し

●タウ

技名	コマンド
ドラゴンブレス	←↙↓↘→＋武器
イーグルビーク	↓↙←＋弱蹴り
イーグルビーク	→＋弱武器
クライミングカーブ	↓＋弱武器
ジャッカルファング	→＋弱蹴り
ウルフダンス	↓＋弱蹴り
バッファローホーン	→＋強蹴り
ベアキラー	↓＋強蹴り
ジャガーファング	←→＋強武器
秘・イーグルファイア	→←→＋強武器
究・イーグルファング	武器同時または蹴り同時押し

●レイチェル

技名	コマンド
アトミックスパルタン	→↓↘＋武器
アトミックダイナマイツ	↓→↘＋武器
スーパーアッパー	←↓↙＋武器
アトミックブロー	←↙↓↘→＋武器
スカイスフラッシュ	←↓↙＋蹴り
グリーンコロナ	→↓↘＋蹴り
トゥキャノン	↓↙←＋蹴り
グランドパンチ	↘＋強武器
スクリュートゥ	↓＋強蹴り
蹴り上げ	→＋強蹴り
チップトゥホッパー	→←＋強蹴り
スカイスクレイパー	↓↘→＋強武器
ロッククラッシャー	→↘↓↙←＋武器
秘・フラッシュサン	→←→＋強武器
究・ツインデインジャー	武器同時または蹴り同時押し

●シュルツ

技名	コマンド
バティズムエッジ	↓↘→＋武器か蹴り
ゴスペルウェイブ	→↓↘＋武器
サイドモウ	↓＋弱武器
アンジャストレイズ	↑＋強武器
モウアッパー	↓＋強武器
ツキツキキック	→＋弱武器
ローキック	↓＋弱蹴り
ニーキック	→＋弱蹴り
ムーンサルト	↑＋弱蹴り
バックリジェクト	↓＋強蹴り
ネリチャギ	→＋強蹴り
ヘル・フェニックス	↑＋強蹴り
秘・ペニテンススクリュー	→←→＋強武器
究・アドベントブレイズ	武器同時または蹴り同時押し

●ミスティル

技名	コマンド
スピリッツダガー	↓↙←＋武器
死の舞	→↓↘＋武器
ファントムティル	←↙↓↘→＋強武器
スピリッツダンス	↓↘→＋強蹴り
クレセントキック	↑＋強蹴り
秘・イビルファイア	→←→＋強武器
究・ファシネイトビシャス	武器同時または蹴り同時押し
闘・トライアングルファイアブレス	→↘↓↙←↙←→←＋強武器

●全キャラ✚キー後ろと攻撃ボタン（武器か蹴り）でリバースアタックを出すことができます。レイチェルとミスティルのみ武器ボタン、蹴りボタンどちらでも出せます。

コマンドはキャラが１プレイヤー側にいる場合のものです。位置が変わった場合は、コマンドの左右も変化します。また、秘は秘伝必殺技を、究は究極宝技を、闘は闘神奥義をそれぞれあらわしています。

リアルバウト餓狼伝説

コンビネーションアタックの存在により、ラッシュが熱い『リアルバウト』。各キャラのイカすラッシュを紹介だ！

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800
メーカー	SNK	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月10日(発売中)		2P対戦可

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

従来の「餓狼伝説」シリーズに比べると、システム面で大きく生まれ変わった感のある「リアルバウト」。それら新システムの採用により、「リアルバウト」は、これまで強いとされていた堅実かつ確実な戦い方よりも、一気に攻め立てるといった豪快な戦い方がより強い戦法として成り立っている。これには賛否両論あるだろうが、格闘ゲームとしての爽快感は明らかに「リアルバウト」の方が上だといえるだろう。そんな爽快な戦いを楽しむために、今回の記事を活用してほしい。 (平吉)

全16キャラの基本的な戦い方を伝授！

「リアルバウト」に登場する16人のキャラ、彼らはそれぞれ、個性的な技を持っている。ここでは、そんな技を使ってのラッシュ、そして基本的な戦い方を紹介しよう。なお、このゲームでは、一部のキャラにはP.97のコマンド表には載っていない、特殊な連携技が用意されている。それらの特殊な連携技についても触れていこう。華麗な連続攻撃を、ガンガン決めて対戦を勝ち抜こう！

◀登場キャラが多いのも、このゲームの魅力。全キャラクリアを目指せ！

◀ラッシュ数が増せば、爽快感も満足度もかなり高まる！

TERRY BOGARD
テリー・ボガード

テリーはしゃがみ攻撃からクラックシュート、パワーダンクにつなぐのが常套手段。飛び込み◎・◎という空中連続攻撃からつなげていくと、さらに強力になるぞ。

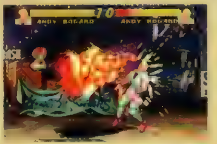
▲クラックシュートをからめると強力なのだ。

オススメコンビネーションアタック

→＋[illegible]がヒットすると、相手をスウェーラインに飛ばせる。そのあと△で追い打ちだ！

○・○・→＋□

ANDY BOGARD
アンディ・ボガード



▲うまくタメを作って超裂破弾を狙っていこう。

アンディは、斬影拳・強をヒットさせたら、その後同じコマンドで裏拳での追い打ちが決まる。幻影　不知火から△、その間にタメを作って超裂破弾という連携は強力。

オススメコンビネーションアタック

このあと、激飛翔拳で追い打ちができる。ボタン1つでOKのお手軽かつ強力なラッシュ。

□・□・□・□・→＋□

JOE HIGASHI
ジョー東

ジョーは爆烈拳後に↓↘→＋ⓧで爆裂フックという追い打ちが出せる。これをラッシュに組み込んで、飛び込み攻撃からつなげていくのがとにかく強力なのだ。

▲爆烈拳のあとは、爆烈フックをお忘れなく。

オススメコンビネーションアタック

攻撃の起点が←＋ⓧなので、テリーのバーンナックルなど硬直の長い技をガードしたら狙おう。

←＋×・□・□・□・□

MAI SHIRANUI
不知火舞

▲舞を使うなら、超必殺忍蜂は必須の必殺技だ。

超必殺忍蜂をからめたラッシュが強力。飛び込んでからしゃがみ◎・◎とつないで超必殺忍蜂でシメるのだ。超必殺忍蜂が出せない状態なら、龍炎舞や必殺忍蜂でもOK。

オススメコンビネーションアタック

2発目の[illegible]以降はしゃがみガード不能。相手を固めつつ、ガードを揺さぶってやろう

○・□・□

©SNK 1996 ※文中のコマンドはキャラが右向きのときのものです。

GEESE HOWARD
ギース・ハワード

ギースには特殊投げと追い打ちがあり、↙＋◎で投げ、その後↘＋◎で追い打ちが入る。簡単なラッシュとしては、しゃがみⓧ・しゃがみⓧ・◎が強力で使用頻度も高い。

▲↙＋◎のあとは、バッチリ追い打ちを決めてやろう。

オススメコンビネーションアタック

ⓧ・◎・◎のあと、キャンセルで必殺技の邪影拳へ…というつなげ方も可能。

×・□・□・□・→＋□

SOKAKU MOCHIZUKI
望月双角

▲ポイントとなる鬼門陣。確実に出せるようにしたい。

コマンド投げの鬼門陣が強力。これをうまくラッシュにからめよう。その場合は、下で紹介している連携のあと、憑依弾と出し分けていくとより効果が高い。

オススメコンビネーションアタック

とにかく手軽。途中から◎ボタン連打で、そのまま邪棍舞につながるのもうれしい。

□・□・□・□・↓＋□

BOB WILSON
ボブ・ウィルソン

それぞれの技にクセがあるので慣れるまでは苦労するが、決して扱いづらいキャラではない。普段は飛び込みからしゃがみⓧ・◎とつないで、モンキーダンスでシメよう。

▲マッドスピンウルフ中に◎連打で別の技に！

オススメコンビネーションアタック

とにかくお手軽で強力。途中でキャンセルすれば、デンジャラスウルフにつながるのだ。

□・□・□・□・□

HON FU
ホンフゥ

▲超必殺技を使える状態になってからが本領発揮だ。

ラッシュに使うのは◎・◎・↙＋◎。このあとに制空烈火棍で追い打ちだ。超必殺技が出せる状態になったら、飛び込んで◎・爆発ゴローやカデンツァの嵐を狙おう。

オススメコンビネーションアタック

2発目以降の◎はしゃがみガード不能。途中で止めてしゃがみ◎と2択を迫るのもいい。

↙＋×・□・□

BLUE MARY
ブルー・マリー

ストレートスライサーをからめたラッシュが強力。内容は飛び込んで◎・◎・↙＋◎・ストレートスライサーというものだ。スタンファングでの追い打ちも忘れずに。

▲スピンフォールからの、M.タイフーンが強力だ！

オススメコンビネーションアタック

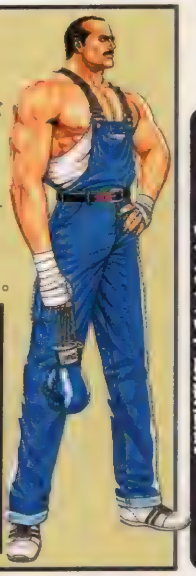
最後の→＋◎がヒットすれば、さらにM.スナッチャーまでバッチリつながるぞ。

○・○・→＋□

FRANCO BASH
フランコ・バッシュ

▲ハルマゲドンバスターあとは、攻め方いろいろ。

フランコはハルマゲドンバスターのあと、↓↘→か→↓↘か↓↙←＋いずれかのボタン（Ⓐ以外）で9種の追い打ちが可能。これをうまくからめてラッシュを組み立てよう。



オススメコンビネーションアタック

最後までヒットすれば、相手はスウェーラインで転倒する起き上がりに△を重ねよう。

○・○・↑＋□

RYUJI YAMAZAKI

山崎竜二

基本は◎・◎・◎からの裁きのヒ首。これは飛び込みからも狙っていくことができるぞ。超必殺技が使用可能になったら、最後をギロチンに変えてもOKだ。

▲ドリル後は、ボタン連打でヒット数が大幅増加！

オススメコンビネーションアタック

ここから裁きのヒ首につなげる。ガードされても反撃は受けづらいぞ。

○・○・□

JIN CHONSHU

秦　崇秀

▲ラッシュより、帝王神眼拳でかく乱。これが基本だ。

基本的な攻撃力が低めなため戦いはかなり苦しいものとなる。基本的にはしゃがみ⊗・しゃがみ⊗・帝王神足拳というラッシュがイイが、それでも威力は低い。

オススメコンビネーションアタック

相手を転倒させることができるコンビネーション。手軽に狙えるのが魅力。

×・×・↓+□

JIN CHONREI

秦　崇雷

崇秀よりは攻め手が多いのが助かる。普段はしゃがみ◎・しゃがみ◎・➡+◎からオーバースウェー攻撃で、帰ってきたところに必殺技を見舞っていこう。

▲帝王神足拳が強力。これは崇秀も同様だ。

オススメコンビネーションアタック

内容は崇秀と同じ。ただ、連携が使いやすいので、上記のコンビネーションもイケる。

×・×・➡+□

DUCK KING

ダック・キング

▲ダック・キングで戦うならダックダンスを狙え。

ダック・キングは、コンビネーションから相手をスウェーラインに飛ばすことができる。ここからオーバースウェー攻撃のヘッドスピンアタックというのが狙い目だ。

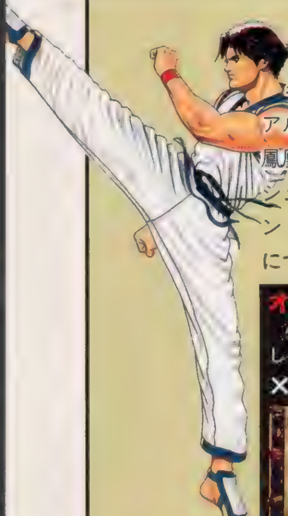
オススメコンビネーションアタック

このコンビネーションで相手をスウェーラインに飛ばす。すべてはここから。

○・○・□

KIM KAPHWAN

キム・カッファン



キムといえば鳳凰脚。「リアルバウト」でも、とにかく鳳凰脚は強力だ。これをラッシュにからめていくのがポイント。⊗・◎・◎から鳳凰脚につなげていこう。

▲鳳凰脚の強さが尋常じゃない。もはや反則の域。

オススメコンビネーションアタック

必殺技をからめないなら、これが手軽でいいだろう。最初はしゃがみ⊗でもいいぞ。

×・○・○・□・□

BILLY KANE

ビリー・カーン

▲リーチの長さが何よりの武器だ。

ビリーは棒を持っているので、リーチが長い。飛び込みから⊗・◎とつなげ、その間にタメを完成させて三節棍・火炎三節棍とつないでいこう。基本中の基本だ。

オススメコンビネーションアタック

最後のしゃがみ◎では、倒れている相手をも攻撃することができるのだ。

しゃがみ×・しゃがみ○・しゃがみ□

全キャラコマンドリスト

ここでは、『リアルバウト』に登場する全16キャラの技コマンドを公開するぞ。このゲーム、ただでさえキャラ数が多いうえ、各キャラの持つ技の種類もまた多い。混乱のないように、ぜひ活用してもらいたい。

●テリー・ボガード

技名	コマンド
バーンナックル	↓↙←+×か□
パワーダンク	→↓↘+○
クラックシュート	↓↙←+
ライジングタックル	↓タメ↑+×
パワーウェイブ	↓↘→+×
ラウンドウェイブ	↓↘→+□
パッシングスウェー	↓↘→+△
バックスピンキック	→+
アッパー	↙+×
チャージキック	ダッシュ中→+□
超・パワーゲイザー	↓↙←↙→+ +□
潜・トリプルゲイザー	↓↙←↙→+□

●アンディ・ボガード

技名	コマンド
斬影拳	↙→+×か□
闇浴びせ蹴り	←↓↙+○
昇龍弾	→↓↘+□
幻影 不知火	空中で↓↘→+△
空破弾	↙↓↘→+○
飛翔拳	↓↙←+×
激飛翔拳	↓↙←+□
疾風竜巻蹴り	↓↙←+△
浴びせ蹴り	→+○
上げ面	↙+×
超・超裂破弾	↓タメ↘→+○+□
潜・斬影 裂破	↙↓↘→+□

●ジョー東

技名	コマンド
スラッシュキック	↙→+ か□
黄金のカカト	↓↙←+
タイガーキック	→↓↘+
爆烈拳	×連打
ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+×
爆烈ハリケーン	←↙↓↘→+□
プレッシャーニー	↓↘→+△
スライディング	↘+
ジョーソバット	←+
しゃがみ肘打ち	↙+×
バーチカルアッパー	←+×
超・スクリューアッパー	→←↙↓↘+ +□
潜・スライドスクリュー	→←↙↓↘+□

●不知火舞

技名	コマンド
花蝶扇	↓↘→+×
乱れ花蝶扇	↓↙←+□
龍炎舞	↓↙←+×
陽炎の舞	↓↓+□
必殺忍蜂	←↙↓↘→+□
ムササビの舞	空中で↓+×+○
幻影 不知火	空中で↓↘→+△
龍の舞	←+×
背面蹴り	→+
超・超必殺忍蜂	→↙→+ +□
潜・レオタード忍蜂	→↙→+□

●ギース・ハワード

技名	コマンド
烈風拳	↓↙←+×
ダブル烈風拳	↓↙←+□
上段当て身投げ	←↙↓↘→+○
中段当て身打ち	←↙↓↘→+□
疾風拳	空中で↓↙←+
ダブル疾風拳	空中で↓↙←+□
邪影拳	←タメ→+○か□
雷光回し蹴り	←+
昇天明星打ち	↙+×
超・レイジングストーム	↙→↘↓↙←↘+○+□
潜・サンダーブレイク	→↘↓+□

●このコマンド表は、キャラが左側にいるときのものです。位置が入れ替わった場合は、コマンド表の左右もそれにつれて逆転します。なお、ボタンは基本設定どおり、×が弱攻撃、○が中攻撃、□が強攻撃、△がライン移動、超は超必殺技、潜は潜在能力を表しています。

●望月双角

技名	コマンド
まきびし	↓↘→+×
野猿狩り	↓↙←+×
憑依弾	→←→+□
秘技雷落とし	→↓↘+○
鬼門陣	相手の近くで✚キー1回転+□
邪棍舞	×連打
邪神棍	←↙↓↘→+○
破滅の炎	↓←↙+○
幻夢陣	→↓↘+×
錫杖上段打ち	↙+×
超・いかづち	→↘↓↘→+○+□
潜・雷神の息吹	→↘↓↘→+□

●ボブ・ウィルソン

技名	コマンド
ローリングタートル	↓↙←+ か□
バイソンホーン	↓タメ↑+ か□
ワイルドウルフ	←タメ→+
ホーネットアタック	投げの瞬間↗↗+□
モンキーダンス	→↓↘+
S.ヘッドバット	→+×
J.アンダーキック	空中で↓+
エレファントタスク	↙+×
超・デンジャラスウルフ	→←↙↓↘→+ +□
潜・マッドスピンウルフ	↓↙←↓↙←+□

●ホンフゥ

技名	コマンド
九龍の読み	←↙↓↘→+□
制空烈火棍	→↓↘+×
電光石火の地	↙タメ→+
電光石火の天	↓↙←+
炎の種馬	×連打
必勝逆襲脚	↓↙←+□
踏み込み側蹴り	→+
ハエタタキ	↙+×
超・爆発ゴロー	↓↙←↙→+ +□
潜・カデンツァの嵐	↓↙←↙→+□

●ブルー・マリー

技名	コマンド
スピンフォール	↓↘→+×
M.スパイダー	↓↘→+□
ストレートスライサー	←タメ→+○
スタンファング	ストレートスライサー後←→+○
M.クラブクラッチ	←タメ→+□
バーチカルアロー	→↓↘+○
M.スナッチャー	バーチカルアロー後→↓↘+○
スタンガンマッシャー	↓↙←+□
M.ヘッドバスター	↓↙←+○
ダブルローリング	←+○
ローストレート	↘+×
超・M.タイフーン	→←↙↓↘→+○+□
潜・M.ダイビングスマッシャー	→←↙↓↘→+□

●フランコ・バッシュ

技名	コマンド
ダブルコング	↓↙←+×か□
ウェービングステップ	←タメ→+□
ウェービングブロー	←↙↓↘→+△
パワーバイシクル	↓↘→+
メテオショット	↓↘→+×
メテオタックル	↙→+□
バッシュトルネード	→+
ステップアックス	ダッシュ中に□
超・ファイナルオメガショット	↓↙←↙→+○+□
潜・ハルマゲドンバスター	→↘↓↙←+□

●山崎竜二

技名	コマンド
蛇使い・前方	↓↙←+□(タメ押し)
蛇使い・対空	↓↙←+□(タメ押し)後↗
サドマゾ	←↙↓↘→+
倍返し	↓↘→+□
裁きの匕首	→↙→+×か□
ブッ刺し	→+×
昇天	↙+×
超・ギロチン	→↘↓↙←+○+□
潜・ドリル	相手の近くで✚キー1回転+□連打

●秦 崇秀

技名	コマンド
帝王神足拳	→→+×
帝王天眼拳	↓↘→+×+□
帝王天耳拳	→↓↘+×+□
帝王神眼拳	→↘↓↙←+×か か□
龍回頭	↘+□
天輪殺	→+×
超・帝王漏尽拳	↓↙←→+ +□
潜・帝王宿命拳	↓↙←→+□

●秦 崇雷

技名	コマンド
帝王神足拳	→→+×
帝王天眼拳	↓↘→+×か□
帝王天耳拳	→↓↘+×+□
帝王漏尽拳	↓↙←→+□
帝王他心拳	↓↙←+
龍転身	↓↘→+
龍殺脚	→+
超・帝王宿命拳	→←↙↓↘+○+□
潜・帝王龍声拳	→←↙↓↘+□

●ダック・キング

技名	コマンド
ヘッドスピンアタック	↓↘→+×+□
フライングスピンアタック	空中で↓↙←+×
ダンシングダイブ	↓↙←+○
ネオ・ブレイクストーム	→↓↘+○
ダックフェイク・エアー	空中で↓↓
ダックフェイク・グラウンド	ダッシュ中に↘+□
ニードルロー	↘+○
マッドスピンハンマー	←+×
超・ブレイクスパイラル	←↙↓↘→↗↓+○+□
潜・ダックダンス	↓↓+×+○+□

●キム・カッファン

技名	コマンド
飛燕斬	↓↑+ で上昇、頂点で↓+
半月斬	↓↙←+ +□
飛翔脚	空中で↓+
空砂塵	→↓↘+×
ネリチャギ	→+
覇気脚	×+
超・鳳凰天舞脚	空中で←↙↓↘→+ +□
潜・鳳凰脚	↓↙←↙→+□

●ビリー・カーン

技名	コマンド
三節棍中段打ち	←タメ→+×
火炎三節棍中段打ち	三節棍中段打ち後←→+□
雀落とし	↓↙←+×
旋風棍	×連打
強襲飛翔棍	↙↓↘→+○
水龍追撃棍	↓↙←+□
火龍追撃棍	↓↙←+○
強攻中段打ち	→+×
超・超火炎旋風棍	↓↘→↘↓↙←+○+□
潜・紅蓮殺棍	→↘↓+□

●潜在能力は、出しただけではダメ!?

たとえばボブのマッドスピンウルフやフランコのハルマゲドンバスターなどは、技を出したあとに追加コマンドを入力することで、さらに追い打ちが可能となっている。また、ダック・キングのダックダンスは、基本攻撃力がアップするという効果を持つ技。単体では、効果をなさないのだ。注意しよう。

▲ハルマゲドンバスターからの派生は、実に多彩なのだ。

レイストーム

アーケード版を超えるほど完成度の高いオリジナルモードを、とにかくクリアしたい人に贈るワンポイント攻略！

ジャンル	STG	価格	¥5,800
メーカー	タイトー	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	1月10日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

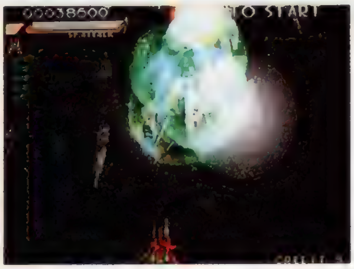
サンプルROMの初期バージョンが届いたときは、その完成度の高さに驚かされたけれど、PSオリジナルモードを見たときはもう言葉も出ない（笑）。アーケードモードの完成があまりにも早かったので、これは絶対にオマケがつくと思ったけれど……。まさか業務用を超えるデキ栄えのモードがつくとは、タイトーさんさすがです（笑）。STGはちょっとという人にも、ぜひともプレイしてもらいたい。はっきりいって価値観変わります。今年の第1弾を飾るにふさわしいソフトの1本でしょう。（うさうさ）

PSオリジナルモード、ラスボス直前まで一挙攻略！

2タイプの自機どちらが使いやすい？

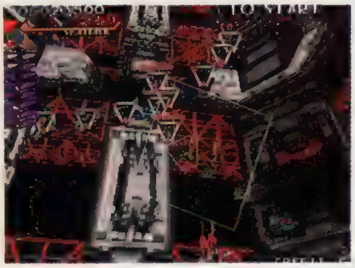
R-GRAY 1

最大ロック数は8機までなので、大爆発を起こす「集中ロックオン」がかけやすい。これを多用すると、耐久力のある敵も楽に倒せるため、クリアを目指す人には最適な機種だ。また、GRAY2と比べてレーザーがシンプルなので、画面が見やすく弾避けも簡単だ（笑）。



▲一点集中ロックオンによる大爆発。周囲の破壊可能なキャラたちを巻き込んでくれる。

R-GRAY 2



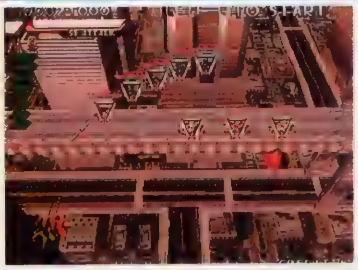
▲最大ロック数が魅力の機体。ノーマルショットによって敵の弾が見えにくいのが難点。

レーザー発射後でも新たにロックオンすると、画面内のレーザーが誘導されて目標を撃破する。この「追加ロックオン」によって、数の多いザコキャラでも簡単に一掃できる。連続ロックオンによるボーナス点も稼ぎやすいので、スコア重視のプレイにはオススメ！

STAGE 1

夕日に染まる都市を舞台に、R-GRAYの孤独な戦いが再び始まる……。

アーケードモードとは背景の色などがまったく違うし、新キャラもいきなり登場する。しかし、難易度的にはほとんど変わらず、練習にはもってこいの簡単ステージだ。新キャラの出現位置も、ザコ編隊と同じ場所。最大ロックオン数までねばって、確実に稼ごう。



◀序盤から稼げるポイントがいくつも用意されているぞ。

VS BOSS 無限軌道砲台

このボスのレーザーは、地面を青く照射したあと、その軌跡に巨大な火柱が上がる。一見ハデだが頂点以外には当たり判定がないので、あわてず確実にかわそう。また、たまに画面外から飛来するミサイルには要注意。ばらまき弾と合わさると、意外に避けにくいので、ボスの脚にあるミサイルポッドは早めに破壊だ。

▲ばらまき弾の数が、アーケードモードよりも若干多くなっているようだ。

STAGE 2

眼下に広がる水没都市。その先には、何が待ち受けているのか？

ステージが始まってすぐに出現する、胴体の長いザコには要注意。胴体の関節から大きめの弾を同時に撃つので、早めに胴体を破壊しよう。また、ボス直前の滑走路では、新キャラの編隊が2セット出現。速度の速い直進レーザーを撃ってくるので気をつけること。

◀アーケードモードでは、めったに見られない攻撃パターンだ。

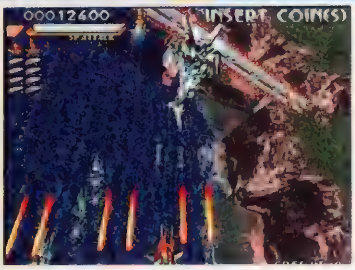
▲見た目はハデだが効果は……。もともと弱い部類のボスキャラがさらに弱くなった!?

VS BOSS ヴェルキンゲトリクス

アーケードモードで存在した、ボスの噴射口から発射される誘導レーザーはなくなっているぞ。代わりにハデな逆噴射が加わった。これは空中機雷との複合攻撃だが、中央下段でメインショットさえ撃っていれば、避ける必要もない（笑）。あとは、ボスが上昇したときに発生する当たり判定に気をつけていればOKだ。

STAGE 3

美しい渓谷を音速で駆け抜ける。戦いは徐々に激しさを増していく。



▶機動兵器と新キャラの複合攻撃。見た目は格好いいけれど……。

このステージで初登場する機動兵器（ロボット）は、高速レーザーを撃ってくる。銃口が光ったら、ワンテンポおいて逆方向に逃げよう。また機動兵器と同時に、直進レーザーを撃つ4機編隊のザコが出現する。同時攻撃を喰らうと避けにくいので、ザコは早めに倒すこと。

VS BOSS 超大口径レーザー砲

このボスは出現後に1回下降して、6本の誘導レーザーを撃ってくる。これは引きつければ難なくかわせるぞ。このあと浮上すると、ばらまき弾とほとんど同時に超大口径レーザーを撃ってくる。前兆を見てからでは手遅れという場合が多いので、このパターンは覚えよう。レーザーは画面端にへばりつけば避けられる。

▲このばらまき弾のあと、すぐに大口径レーザー砲が。画面端に逃げろ！

 © TAITO CORP. 1997

STAGE 4

戦いの舞台はついに宇宙へ。『レイフォース』の雰囲気がどことなく漂う。

▶慣れてくると、レーザーの隙間をかいくぐって避けることも可能。

このステージは、戦艦の発射する超高速レーザーがやっかいだ。パターンを覚えて安全地帯に逃げ込もう。まず、背景が反転したあと、正面から撃ってくる戦艦の攻撃は右端に避ける。このタイプの戦艦はこのあと2回登場するが、画面左端が安全地帯になっている。

▲かわしやすい衛星兵器。おかげで、アーケードモードよりも難易度が下がっている。

VS BOSS ハンニバル

ボスの巨大戦艦は、超高速レーザーを2セット連続で撃ってくる。ここは、画面右端が安全地帯だ。レーザーの次は白い誘導弾の連発。まず画面上部に逃げたら、弾を引きつけつつゆっくりと下に移動する。そこから弧を描くように動けばよい。このあとの衛星レーザーによる攻撃は、発射後でも余裕で避けられる。

STAGE 5

惑星セシリア軌道上。ここから先は敵の本拠地、強大な防衛ラインを突破せよ！

小惑星帯を抜けると、小型戦艦の超高速レーザーが待っている。画面の両端に逃げれば特に問題なしだ。このあと戦艦が停泊しているドックでは、地上キャラの嵐のような攻撃が始まる。地上の弾が届くまでの時間差を考えると、画面上部に移動しておいた方が安全だ。

◀某STGのボーナスステージを思い出させるザコ編隊。

VS BOSS 衛星軌道迎撃兵器

特に注意したいのが、両肩の大口径レーザーだ。このレーザーに挟まれたとき、誘導レーザーを重ねられることがある。これを唯一避ける方法は、ボスの目の前まで前進する以外にない。この肩のレーザーには法則がある。ばらまき弾のあとには両肩レーザー、3WAYのあとには単発肩レーザーを撃って来るので注意。

▲このボスは、いったん遠くに離脱するたびに、白い誘導弾を残していくぞ。

STAGE 6

大気圏を抜けてセシリア上空に侵入。目指す惑星のコアはもうすぐだ。

他のステージに比べて意外と楽な展開。だが注意すべき所はある。中盤で登場する白い爆撃機。こいつだけは、出現と同時に速攻で倒そう。このキャラはとにかく弾数が多いうえに、本体の当たり判定が大きいので要注意。画面下に追いつめられたら迷わずボムだ。

◀白い爆撃機にさえ注意すれば、もっとも簡単なステージかも……。

▲なめらかな変形を繰り返すボスキャラ。その動きは思わず見とれてしまうほど多彩。

VS BOSS アラリック

ここでは2機のビットをいかに早く片づけるかがポイント。出現と同時に片方を集中攻撃して、ボスの変形前には壊すこと。ボスのライフルは、画面端に引きつければOK。このあとの大量のばらまき弾は、画面端にいれば避けやすい。また、ボスのライフルを壊すと、とてもシビアなレーザー攻撃に変わるので注意！

STAGE 7

ついにコア侵入開始。総力を結集した最終防衛ラインを破ることはできるのか？

▶このポッドは浮上と同時に弾をばらまくので、速攻で壊そう。

ここまで到達できる腕があれば、まず問題はない。注意すべきは2連砲を備えた地上キャラ。発射から到達までが異様に早いので、自機をつねに揺さぶって、狙いを外すようにしよう。また、ボス直前では腐るほど多くのアイテムが出るので、最強装備で戦える。

VS BOSS コア防衛最終兵器

ボスの弱点は中央のコア。とりあえずボムを使って、中央の砲台を片づけてしまおう。また、左右の砲口から発射される2つのミサイルは、かなり広範囲に爆風を広げる。他の攻撃は無視しても、このミサイルだけは必ず引きつけて逆方向にかわそう。メインショットを最強にすれば、少しは戦いが楽になるぞ。

▲画面いっぱいに広がる爆発。あらかじめ引き付けなければ、ほとんど逃げ場はない。

スコアにこだわりまくる人のためのお話

PSオリジナルモードには、点稼ぎを意図して作られた場所がいくつも存在する。ハイスコアを叩き出すには、これらのポイントを覚えることが重要だ。また、多少の数をロックオンしてもすぐには撃たないこと。極限までのねばりと、ロックオンレーザー発射のタイミングを見極めることが、ハイスコアへの近道だ。

◀RIGRAY2なら、序盤からかなりスコアを伸ばせるのだ。

▲このような地上物の密集地帯は、絶好の稼ぎ場所。1つ残らず確実に壊そう。

▼もうあと4機でMAXロックオン。ここまで自機が強くなると、難易度も……。

レイストーム

レイジレーサー

『レイジ』の「TEAM LOGO」のみに絞ってお送りするページ。しかも電撃PSオリジナルロゴのコピー化計画つき！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ネジコン
発売日	'96年12月3日(発売中)		メモリーカード(1ブロック)

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

実はですね、私、このソフトはコンビニで買ったんですよ。いやぁ、なんとなく恥ずかしかったですね。さすがにコンビニ慣れしている私でも、おねーさんやおばちゃんと一緒にレジ前に並ぶのには勇気が必要でした。（コンビニ買い出し部・部長）

「クマンゲリオン」につづいて、コピー化計画第２弾。今回は電撃PSの誇るカッコイイオリジナルのロゴをプレゼント。そのまま使うも、参考にして自分でアレンジするもよし。とにかくタダ（送料はかかるけど）なので、ドンドン応募してね。（魔）

ウラワザを駆使し、イケてるロゴを作るのだ！

ヒュ～イカス！

もはやPSのRCGの代表作ともいえる『レイジレーサー』。もちろんRCG部分は文句のつけようがないデキ。が、しかし今回はあえてそのRCG部分には触れないで、「TEAM LOGO」のみに焦点を絞ってお送りすることにする。やはり、自分だけのオリジナルカラーでレースをすると気合いが違うし、ましてやオリジナルロゴがついている車ならばなおさら。それにカスタマイズで色を変えるだけではなく、オリジナルロゴを作ってこそ自分の車だといえるし。そこでここでは、初心者でも作れるオリジナルのロゴや、ロゴを作りやすくするためのウラワザをお送りする。さらには電撃PSオリジナルのコピーサービスも実施。これだけロゴ（だけ）にこだわるのは、電撃PSだけと断言できるページになっているぞ。

サンプルに手を加えてもよし

「TEAM LOGO」の「Sample」を選ぶと、あらかじめソフトに入っているサンプルパターンを組み合わせてロゴを作ることが可能。しかも、「character」でキャラクターの部分、「back ground」で背景のみのグラフィックを選ぶことができ、これらを組み替えることにより、カンタンにオリジナルロゴ(のようなもの)ができてしまうのだ。そしてこれら、サンプルパターンを選んだら、その上に「paint」でドット絵を描くことも可能となっている。これらを駆使すれば、ドット絵が描けなくても、カッコイイロゴを作ることができる。もちろんサンプルパターンはいじらなくてもカッコイイものが用意されている。「ドット絵の技術はないけど、どうしてもオリジナルロゴを作りたい」という人は、組み合わせでいろいろやってみるのも手だ。

◀あらかじめ入っているサンプルパターンはカッコイイものが多い。これをいじれば……。

▶サンプルパターンを回転させたり背景を変更するだけで、雰囲気がかなり変わる。

TEAM LOGO機能拡張！

オリジナルロゴを作りたいんだけど、どうも作りにくいし、色数も少ないから……とお嘆きのアナタ！　安心してほしい。なんと『レイジ』のウラワザとして、これから紹介する多々の機能が用意されているのだ。この機能が追加されればツールがかなり使いやすくなる。これらの機能をフルに活用して、世界でただ１つしかない自分だけのロゴを作ろう！　あとは慣れだけですな。

▲拡張機能を駆使すれば、かなりロゴが作りやすくなるハズ。

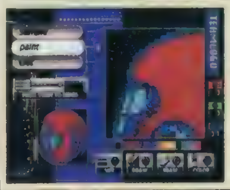
まずは下準備コマンド

拡張機能を使うためには、まず下のコマンドを入力しなければならない。これを入力してからでないと、絶対に右の拡張機能は使えないので、くれぐれも注意しよう。コマンド自体はゆっくりと入力して大丈夫。

コマンド

ペイント画面で⊗ボタンを押し「パレット選択」の状態にしてL1＋R1＋L2＋R2を押しながら㋝を押す

パレットの色数を増やす



パレット選択中に、✚キーの上下を押すと右端のRGBにカーソルが移動する。変更したい色要素に合わせ、R1かR2を押しながら✚キーを押すと変更が可能。これにより32階調という膨大な色を使うことができるようになるのだ。

ドット絵をスクロール

R1を押しながら、✚キーの上下左右を押すと、ドット絵画面が上下左右につながっていくようにスクロールしていく。ドット絵を描いていくうちに、上下左右などに絵がズレてきたときや、画面端に描いたドット絵を中央に持ってきたいときなどにこれを使えば、大きな直しをしないで済み簡単。

カーソルの形を変える

㋝を押すと、ビューウインドウ内にあるペンカーソルを「点」「十字」「なし」と３種類に変更できるようになる。これは㋝を１回押していくたびにカーソルの形が変更されていくのだ。用途に合わせて、カーソルを変更させていこう。

ドット絵を反転させる

L1とR1を押しながら、✚キーの下か右で、ドット絵を上下左右の反転させることができる。ドット絵などの向きを変えたいときには特に重宝する機能。また、背景のパターンを変えたいときなどにも利用できるが、その場合、背景の上のドット絵も反転するので、変えるのは最初に行うこと。

スポイト機能

ペンモードのとき、R2を押すとカーソル位置のカラーを吸い取ることができる。カーソルサイズが大きい場合、左上のドットの色のみを吸い取る。この機能を使うと、いちいち色の設定を変えなくても１発で色が変更できるようになるのだ。

ドット絵を回転させる

L1とR1を押しながら、✚キーの上か左で、絵全体を90度ずつ回転させることができる。前述の反転機能と掛け合わせると使いやすくなって、ますますその用途は広がっていくハズだ。また、縦線を横線にするなどということもできるが、当然ドット絵も回転するので注意しよう。

© NAMCO LTD. 1996

電撃PSオリジナルロゴついに堂々大完成！

さて、今回は全部で6種類ものカッチョよくてイカス、オリジナルロゴを用意しました。なお、1つのメモリーカードには、AかBのどちらかしかコピーできません。両方欲しいときは2枚のメモリーカードを送ってね。

パターンA

パターンAのセットは右の3点。開発が間に合わず（トホホ）PSソフト上での再現ができませんでした。実際にはこれを32色（16×2パレット）に変換します。

電撃PS表紙

電撃PSの表紙をイメージしたタイプ。イラストは七瀬葵さん。デザインはもう少しシンプルになる予定です。まるで電撃PSがスポンサードしているかのような感覚でレースを楽しめます。

GOGORPG

GOGORPG扉でおなじみのC次郎さんの作品を使用したタイプ。実際にはDPSのロゴデザインがもう少し変わります。レースにRPGな展開を導入した「レイジ」にはピッタリのロゴです。

クマンゲリオン

DPS読者様ならおなじみ、「クマンゲリオン」のお姉さんです。イラストは岩瀬さとみさん。「私はPSの奴隷！」といい切る勇者（笑）なら、このロゴでガンガンコーナーを攻めれば、自滅間違いなしです

パターンB

パターンBのセットは右の3点。これまた開発が間に合ってません（超トホホ）。

※画面は開発中のものです。デザインなど変更される場合もあります。

天使のポスター

アナタの車にまるで羽が生えたかのよう！　天使の走りを目指しましょう。完成品は全体の形が変わる予定です。彼女のほほえみでアナタのレースライフは光に包まれることでしょう。イラストは七瀬葵さんです。

超教師SP

これから「レイジ」を始めようなんていうアナタにはこのロゴをどうぞ！　超教師のステファニーが貴方のドライビングテクニックをレベルアップしてくれます。イラストはさいとうつかささんです。

ピンクメイドさん

ピンク色の背景をベースに微笑むメイドさん。イラストは伊藤勇太さんです。サービスサービスなレース展開が楽しめること間違いなし。完成品ではDPSのロゴデザインが変わる予定です。

…そして、またもや「コピー化計画」

全国のコピー化ファンのみなさま、お待たせしました！　電撃PS名物（？）コピー化計画の時間がやってまいりました。今回コピーするのは、そう！　上で紹介している電撃PSオリジナルロゴなのです。

さて、コピーを希望する方は、以下の2つを忘れずにお送りください。

①：データの入っていないメモリーカード

②：自分の氏名・住所が書いてあり、料金分の切手が貼ってある返信用の封筒。

ちなみに切手の料金は、25グラムまでで80円、50グラムまでが90円、そして250グラムまでは270円となっております。以上のルールを守ったうえで「パターンA」もしくは「パターンB」希望と書いてください。そうしないと発送担当がイヤ～ン♥　ってことになってしまうのでくれぐれも注意しましょう。

もしもパターンA、B両方とも欲しい場合は、メモリーカード2個と、それを送り返せる切手を貼った返信用封筒（1枚でも可）を同封してください。

あて先は……

〒101
東京都千代田区神田
駿河台東京YWCA会館5F
電撃PS「パターン○」係

PlayStation
99%の愛情と1%の幸運で、その夢はかなう。
PRINCESS MAKER
FAERY TALES COME TRUE
1月24日発売
プリンセスメーカー　ゆめみる妖精
標準価格／¥5,800（税抜）　SCPS 10032
ジャンル／育成シミュレーション

イラスト／赤井孝美
店頭にて初回購入特典として『プリメ』オリジナルポスターさし上げます。※数に限りがありますので、なくなり次第終了とさせていただきます。ご了承ください。
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けするSony Computer Entertainment Inc.のホームページです。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© Sony Computer Entertainment Inc. under license from GAINAX and NINELIVES Inc.
商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
SONY

"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
©夢来鳥ねむ/メディアワークス ©1996 Media Works Inc. ©深沢 美潮(Wiz)/迎 夏生/メディアワークス
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
http://www.mediaworks.co.jp/

Gの卵を育ててますか？
あなたの心の片隅に
ドキドキしてるあの気持ち
それがGの卵なのです
今号の記事で
ステキな卵をさらに大きく
育ててください
★今号のタイトル★
プリンセスメーカー
ドキドキプリティリーグ
エーベルージュ
電撃プレイステーション
PlayStation G
イラスト／伊藤勇太

PRINCESS MAKER ゆめみる妖精

今回はイベントに注目して、情報を可能な限り大放出だ!! これで『プリメ』がキミの"買いソフト"に1歩近づくのは間違いなし！

発売直前の大サービス♥ 最新イベント情報を大公開!!

お勉強はイベントの宝庫

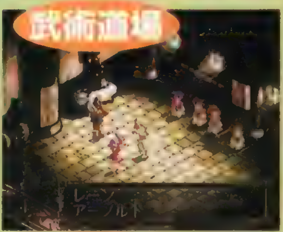
てっとり早く娘を教育させるにはお稽古ごとが一番。何かとお世話になる各教室は、いろんな人が集まるだけあって、やっぱり何かが起こる確率もダンゼン高いのだ！

▲いつもは憎たらしいライバルだけど、ちょっとしたきっかけで友情が芽生えたりもしちゃうのだ。

▶学校から注目される模範生になれば、資金援助（500G）や授業料減免（半額カット）といった嬉しい制度もある。

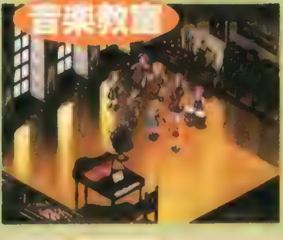
いろんな場所で いろんなテスト

学校をはじめとした、お勉強は1つの修行の場。それらのお勉強ごとを続けていると、ときどきどれだけ実力がついたかを試されるイベント、「テスト」が起こることがあるのだ。結果いかんでは娘の「ヤル気」なども変化してくるから、ドキドキの一瞬だぞ。



◀竹刀を持ってエイヤ〜ッ！ 3本先取すれば勝ちなのだ。

▶リズムに合わせ華麗にステップ。プリンセスへの第1歩ね。



◀担当のパートはシンバル。違う楽器もできるのかな？

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日		

 © Sony Computer Entertainment Inc.under licence from GAINAX and NINELIVES Inc. ※イラスト／赤井孝美

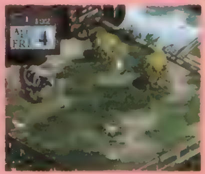
もちろんアルバイトだってイベントの連続です♥

お稽古事ももちろん大切だけど、先立つモノがなければ教室に通うこともできないよね。そこで忘れちゃイケナイのが大事な収入源にもなるアルバイト。ちびキャラがせっせと健気に働くさまもカワイイぞ。そんなアルバイト先で起こるイベントの数々は、それぞれの職種を反映した楽しいモノから、思わぬトラブルまで実にさまざま。ここでは、新たに公開されたイベントを紹介しよう。もちろんこのほかにも、たくさんのイベントが娘を待ち受けているぞ。

農場

▶自然が相手の苛酷なお仕事。ここでは、たまーに豊作などのイベントが起こることもあるのだ。神様に感謝しなきゃね。

天のめぐみに♥感謝感謝♥



▶農場でのバイトは、家畜たちの世話も多くとっても牧場チック。牛もいるみたいだし。

家事手伝い

床掃除に窓拭き、自分の家くらいはキレイにしておきたいモノです。かえって汚しちゃったりして？

お父さんゴメンナサイ…

◀娘が家事手伝いをしている最中に空き巣が侵入。ツイてないなぁ。

メイド

掃除や給仕など、基本は家事手伝いと同じ。真ん中のソファーで寝てサボる娘(笑)をキミは見れるか!?

え～ドロボウ!?

◀それってもしかして娘のせい？まさか、疑ってるとか…？

子守り

▶子供たちのほうから好意を示されれば、仕事のヤリ甲斐も出てくるってもんです。

本を読んであげたり、泣く子をあやしたり、子供の相手ってとっても大変……って娘もまだまだ子供なんだっけ(笑)。

好かれてイヤな人はいません!!

酒場

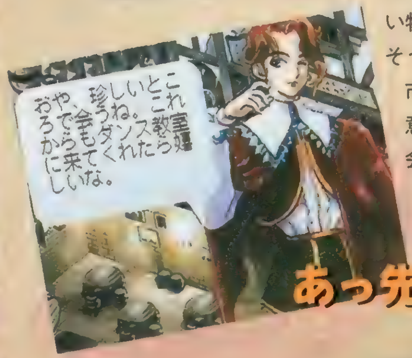
一足早く、大人の雰囲気に混じってお料理やお酒をせっせと運ぶ。コワイお客さんとか、来ませんように。

ありがとう♥

◀娘に近づく酔っ払い。でも、誉められて嬉しくない人はいないよね。

おやすみ中でもイベントは起きるぞ

がんばる娘さんも、タマにはゆっくり休みたい。お家でボ～としているのもイイし、気分転換に買い物なんかも楽しそう。人の集まる市場なんかでは、意外な人物と出会えたりもして、なんか得した気分だね♥



あっ先生だ!!

家でのんびり

お金もかからないし、身体を休めるにはちょうどイイかもね。でも、ちょっと退屈。あ～ぁ、誰か遊びに来ないかなぁ？

自由気ままな散歩

足の向くまま、気の向くまま。歩いていれば心も休まるし、何かの出会いが待っているかも。会いたくなくても(笑)、ね。

楽しいショッピング

ストレス解消といえば、やっぱりお買い物。アレも欲しいし、コレも欲しい……。あ、随分とお金を使っちゃったなぁ。

悪い仲間と付き合う

オヤジの野郎、勉強だ、仕事だっていちいちうるせ～んだよ。アタイはアンタの人形じゃねぇ。けっ！　という状態（ウソ）。

うまい物食べ歩き

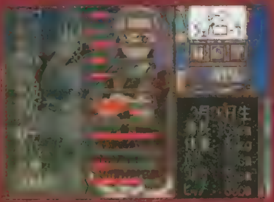
美味しそ～なモノを見ると、ついつい手が伸びてしまう。食費もかかるし、何より後で体重計を見るのが……コ・ワ・イ？

その他にも…

これ以外にも、なかにはストレスを減らすどころか、逆に増やしてしまう休日の過ごし方もあるらしいぞ。

3人のパパが挑んだ「プリメ」三昧日記

ロ：ごわぁ～ん！
魔：お？ いきなり叫んじゃってどうしたのさ？
ロ：しくしく……（涙）
魔：泣いていてもわかんないよ。どうしたのかワケをいってよ。ねえ。
ロ：……（犬）が逃げちゃいました。
魔：へっ？
ロ：逃げちゃったんです。家にも帰っていないようですし、消息がまったく不明になっちゃったんですよ。
ロ・魔：……（沈黙）
魔：36号でいっていたように北海道にでも逃げちゃったのかな——。
ロ：いや、きっと秋葉原で面白そうなアイテムを発見して研究に没頭しているのかも。
魔：そうだねぇ。前にも「ひらめいたことがあるので、しばらく休みます」なんてFAXが届いたこともあったし——。
ロ：やっぱ首輪でも付けておくべきだったんでしょうか？
魔：犬だしねぇ……。それはそうと、娘のセーブデータの入ったメモリーカード、彼が持って帰っちゃっているじゃない。どうする？
ロ：ふっふっふっふっふっふ……。
魔：そのいやらしい不敵な笑みはいったいなに？
ロ：こんなこともあろうかと彼のデータをコピーしておきました。
魔：ナイス！ こんな、あってはいけないことを想定しているなんて、なんて謎めいたヤツ。
ロ：ふふっ。ではメモリーカードを入れてスイッチオン。いでよ（犬）の愛娘ジェバニコーラよ！



魔：……ねェ、この魅力の数値が異常に高い娘っ子は……。
ロ：……アレ？
魔：この娘のデータってあなたのじゃない？
ロ：スイマセン——（犬）の娘と同じ名前にして育てていたんで、間違えてデータを上書きしちゃいました。
魔：……ほめたの全然なし。しかし相変わらず色っぽい娘が好きね。
ロ：うん！ オレって外人大好きなんです!!
魔：誰もそんなこといってないのに——まあしょうがない。今回はこの娘を2人で育てることにしますか。
ロ：うん！
魔：じゃあとりあえずこの魅力を生かすということで、酒場にでもバイトに行かせる？

すくすく娘さん

目指せ！日本一の愛娘家（笑）

まんが：祥人 ©NINELIVES Inc./赤井孝美

PrincessMaker

口：異議な～し♥

魔：ほうほう。なかなかの働きっぷりですね。

口：お、おで、こんなカワイイ娘が酒場にいたらガマンできないんたな。

魔：教育的指導!!（ビシッ）

口：うひゃあ。あ、なんか酒場のお客さんか娘に話しかけてきましたよ。イベントでしょうか？

魔：なにかを娘に手渡しましたねぇ。

口：きっとこのお客さんもオレと同じ気持ちのハズ。

魔：ふうぅー……。（犬）よ――早く帰ってきて……

口：お約束っていえばそれまでだけど、誰もが思っているようなことをキャラクターが演じていってくれるって、なんか嬉しいですね。

魔：そうたね。この「プリンセスメーカー　ゆめみる妖精」のウリの1つがメッセージの豊富さだからね。

口：じゃあこのほかにもいろんな性格のお客さんか登場して、娘に喋りかけたりするのかな？

魔：きっとね。

口：たまりませんなぁ～。プレイするたびにいろんな会話やイベントが楽しめるなんて。うっとり。

魔：コラコラ。うっとりするのもいいけど、またまたイベントか発生していますよ。チェックしないと！

口：えっ？　チェックっていってもこれ前号で紹介した学校のライバルのメガネっ娘じゃないですか。

魔：いやいや。女の子ばっか見ていないで、会話を読んでみなって。

口：なになに？　親友になりましょう？……しんゆう!!

魔：ライバルか親友になるなんて、なんかスポコンマンガのノリでいいですな。

口：親友かぁ。これによって、またイベントに厚みか増したって感じがしますなぁ。

魔：同感。しかし、年齢が上がっていくたびにイベントか増してきた感じがしない？　娘のライバルたちのグラフィックも変わるし。

口：オレもそう思っていたんですよ。しかし、ウズは何年たっても外見変わりませんね。

魔：妖精たからね。

口：そういえばウズってなんで光っているのですかね？

魔：妖精たからじゃない？

口：……。

魔：さっ、「なぜなに妖精の謎」はそのくらいにして、今後いったいどれだけイベントが発生するかと思うとワクワクするね。

口：ワクワクしますなぁ。いったい何種類のエンディングか用意されているのやら。あと……。

魔：なに？

口：（犬）の行方もドキドキですね。

魔：……。沈黙しつつ次号へつづく。

業務連絡：（犬）くん、至急編集部まで連絡下さい。このままだと世界がピンチです。

スポ根&ラブコメ育成SLG『ドキドキプリティリーグ』

オープニングアニメ&試合画面 徹底大紹介

DOKI DOKI Pretty League

ドキドキプリティリーグ

ドキドキプリティリーグ

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800　限定版：¥6,800
メーカー	エクシング	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月28日予定		

 ©XING／GREAT 1996 協力：SSK

選手育成のシステムをさらに詳しく大紹介

前のページの見だしにもあるように、このゲームの柱となっているのは〝スポ根〟と〝ラブコメ〟。この相反する2大要素をうまく両立させていくことが、ハッピーエンドをむかえるためには重要なのだ。部員をかわいがるだけではラブラブにはなれても野球の実力は上がらない。逆に練習ばかりでは、チームが強くなるだけで部員と仲良くはなれない。アメとムチをうまく使い分けてチームを育てていくのだ。

まずはスケジュールを決めろ

チームの育成スケジュールは主に平日と週末の2種類に分かれる。平日は特別な行事などがない限り、放課後に練習があるので、監督は練習のメニューだけを決めればいい。重要なのは週末で、監督はここで練習や公式試合、休暇を設定できる。部活ばかりだとメンバーのストレスがたまるので、ときどき休暇をはさむなど適切なスケジュールを組もう。

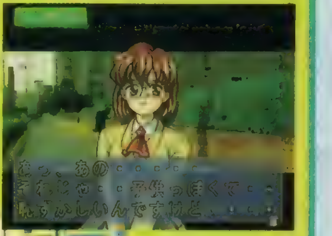
◀練習試合などはチームの実力をアップさせるチャンスなので、うまく活用しよう。

◀試験などの学校行事中は部活も休みになってしまうので注意しよう。

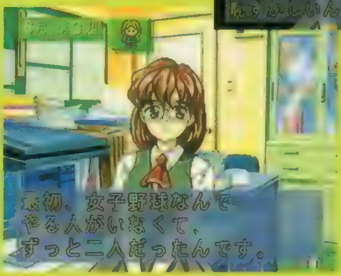
◀試合相手選びは慎重に。チームが弱いうちは断られることもあるのだ。

対話でコミュニケーション

メンバーとの対話は、1週間に1回だけおこなえる。このときに選べる会話内容は大まかに分けると「気を引く」「しかりつける」の2種類。基本的には気を引くような会話をするとメンバーの監督に対する好感度は上がるが根性は低下。しかりつけるとその逆となる。ただしキャラによっては逆のパターンもあるので、メンバーの性格や状態などをよく考え、会話内容を選ぶようにしよう。



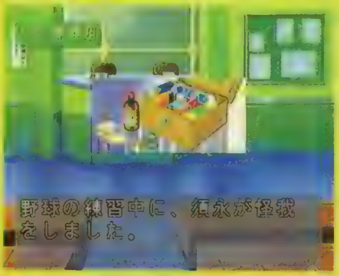
▲好感度が高いとラブラブなイベントが起きることも。



◀対話で選べるメンバーは1週間に1人だけ。相手は慎重に選ぶようにしよう。

的確な練習メニューを組もう

チーム力強化のメインとなるのはやはり練習。練習内容はダッシュやノックなどの守備強化、投げ込みでの投力強化、素振りや打ち込みなどの打力強化がある。ただし各メンバーには得意不得意があるので、監督は各メンバーのステータスや適性をうまく見極め、それぞれに合ったメニューを組んでやる必要があるのだ。さらに各メンバーに監督がどれだけ手をかけるかを決めるAP(アクションポイント)の割り振りを行う必要もある。これを多く割り振ったメンバーほど、練習の効果も大きくなるが、疲労度もそれに比例して高くなるので注意しなくてはならない。



▲練習で疲労がたまるとこんなことに。疲労がたまったらすぐに休養をとらせよう。

メンバーの個性をのばせ

◀▲「打撃が得意」「動きが俊敏」など、メンバーにはそれぞれ長所がある。効率よくチーム力をアップさせるためにも、メンバー各自の長所をのばすようにメニューを割り振るようにしよう。その方がメニュー作成で迷わなくてすむし、短所を克服するよりも手間がかからないなど、いいことづくめなのだ。

つりに判明した試合のシステムを大紹介

育成システムと並んで気になるポイントだった試合システムも、ついに今回その全貌が明らかになった。プレイヤーが監督としてメンバーに課してきた猛練習の成果、そして試合の要所要所でいかに的確な采配が振るえるのか？監督の野球センスが問われる緊迫感たっぷりのシステムで、試合が繰り広げられるのだ。

最初に先発メンバーを決定!!

試合前にまず監督が決めなくてはならないのが、先発オーダーと打順である。各メンバーのコンディションや相手チームの特徴、そして「守備力を重視したプレイ」「とにかく打ちまくる攻撃型チームに」といった、監督自身の目指すチームの方向性を考えに入れながら先発オーダーを決めていくのだ。

ゲーム開始時からあらかじめ先発オーダーを固定して、それにあわせてメンバーを鍛えるのもいいが、最初のうちは対戦チームの傾向にあわせて、柔軟にオーダーを組んでいくのも手だ。そうすることで、練習だけではわからなかった各メンバーの力量や長所がよりハッキリとわかるはず。その経験を生かせば、いずれベストオーダーが組めるようになるはずだ。

◀試合前の練習で各メンバーの調子をこまめにチェックしておこう。試合では調子のいい子を優先的に使うのだ。

▲先発オーダーが決定すると試合開始だ！かわいいメンバーたちの実力をちゃんとのばせたのか、その結果が明らかになるぞ。

監督の力量が試される!!

試合が始まれば、あとは彼女たちの活躍を見ているだけ……ってわけにはいかない。監督には「試合の采配を振るいチームを勝利に導く」という大仕事が残っているのだ。いかに各メンバーを鍛え上げたとしても、野球はあくまで団体競技。それぞれが好き勝手に動いていては勝てる確率は非常に低い。そこで監督が指揮官となり、9人の先発メンバーをまとめていく必要があるわけだ。

監督は試合中に、各選手に指示を出すことができる。たとえば打撃時には強打かバントか、ランナーには盗塁するか否か、投球時には速球か変化球かなどの選択ができるわけだ。当然のことながら、いい加減に指示を出していいわけではない。メンバーと敵選手の調子やステータスを比較しながら、相手を負かすための的確な指示をおくる必要があるのだ。試合開始時点でのメンバーの調子と実力をしっかりつかみ、それを考えた上で指示を出さないと、メンバーの力量を十分に発揮させることはできないぞ。

また、メンバーへの指示はいちいち出さずに、各自の判断にまかせることも可能。試合すべてを選手の判断でプレイさせてしまい、結果のみを見るという試合のショートカットもできるが、それだとメンバーの成長ぶりを確かめることはできない。練習試合はすべての判断をメンバーに任せて試合を観覧。それによって欠点を洗い出して、公式試合では欠点を補完するような指示を入れながら試合を進めていくというのが、強いチームを作るためのコツだ。

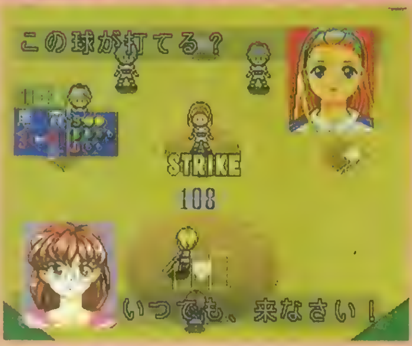
的確な指示が流れを変える

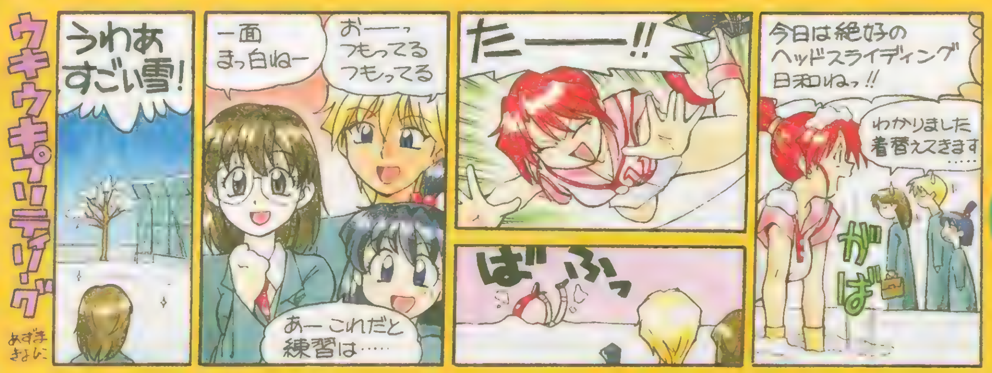
◀▲やみくもに指示を出しまくっているだけでは、名監督にはなれない。メンバーの判断にまかせながら試合を進めて戦況を的確に判断。大量得点のチャンスや絶体絶命のときなど、ここぞという場面でビシッと指示を出せば、試合の流れを引き寄せられるぞ。

選手の個性を反映したリアクションが起きる!!

試合中のお楽しみは、プレイ中にどんどん挿入されるメンバーの豊富なリアクションだ。どのリアクションも各メンバーの個性があふれている。さらに、打って走っている最中やヒット性の当たりを止めて返球する瞬間など、挿入のタイミングも絶妙。試合の臨場感を盛り上げてくれるのだ。

ゲーム中に登場するライバルチームと霞ヶ浦高校野球部の間には、メンバー間の友情や因縁などによるさまざまなドラマが存在する。試合中のリアクションもそれに絡んで色々と変化するので、何度試合を重ねても退屈することはない。試合と同時に各キャラたちのドラマも楽しんでいこう。





いきなりスタート ウキウキプリティリーグ

ドラマCDのマンガでもおなじみ、あずま先生のショートコミックが突然スタート! これからも記事内でメンバーの活躍(笑)を熱筆してくれるぞ!

エーベルージュ

待望のPS版 デートイベント画面公開

異世界の魔法学園を舞台に繰り広げられる、恋と魔法の育成SLG「エーベルージュ」。今回はPS版デート画面＆育成画面を大公開だ！

エーベルージュ

ジャンル	恋愛育成SLG	価格	未定
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

夏はやっぱり海でデート

夏のデートにあの娘も誘える!!

夏のデートイベントで、パソコン版では誘えなかった女の子と一緒に海に行けることが判明したぞ。今号では、新たに誘えるエルツやフォルラーツを含め、水着姿を大公開する。

Ⓒ FUJITSU 1996 REPROGRAM Ⓒ TAKARA 1996

PS版育成画面も初公開！

魔法学園に入学した主人公を、一流の魔法使いにするべく育てていくのがゲームの目的。もちろん、長い学園生活の間には、さまざまなイベントや学校行事が起こる。一緒に学園生活をともにする女の子たちとの恋愛を楽しむことだってできてしまうぞ。パソコンからの移植であるPS版では、イベントやビジュアルの強化に加え、コントローラで快適にプレイできるように画面レイアウトを変更するなど、より見やすく遊びやすくなった。

◀各種学問や魔法の修業、部活動などを、5日ある三項目のスケジュールに組み込んでいく。選んだ教科によって、かかる日数が異なってくるので注意しよう。また、休息をとって体調を整えたり、授業をさぼって街に出かけたりすることもできるのだ。

▶休日や祝日などは、街や公園に出かけたりするほかに、女の子の部屋へ遊びに行って、お喋りしたり、一緒に勉強したりできるのだ。また、山のお茶会イベントなどで入手できるプレゼントを渡すこともできる。[illegible]で女の子と休日を利用して仲良くなろう。

育成画面でできること

育成のシーンでは、治療系や武術系などの各種魔法の修業に加え、一般の学問やフェンシングなどの武術の練習などができる。イベントによっては特定の能力値に展開が左右されるものもあるのだ。

武術
フェンシングの練習。主人公のライバルであるスタンベルグが相手となる。

治療魔法
怪我を治したり、植物などの育成を助ける生命力に関わる魔法の修業。

部活動
自主的にクラブ活動を行う。同じ部の女の子の好感度を上げるチャンスだ。

武術魔法
物を破壊したり、温度を上下させたり、物体に物理的に作用する魔法の修業。

文系
文系知識を上げる。文化系クラブの部活動でも数値が上昇するのだ。

創造魔法
創造魔力を上げる科目だが、能力を上げるには別のある条件が必要。

理系
理系知識を上げる。魔法をうまく扱うのにも必要な知識だ。

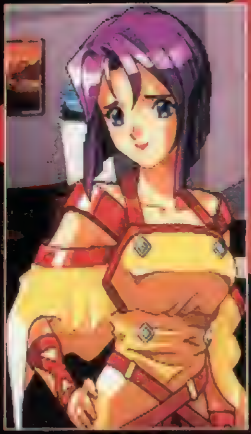
静養
体力の回復ができる。病気などをふせぐのに有効。

芸術
クラスメイトの人物画を描いて、感受性を高める。魔法の修得にも関わる。

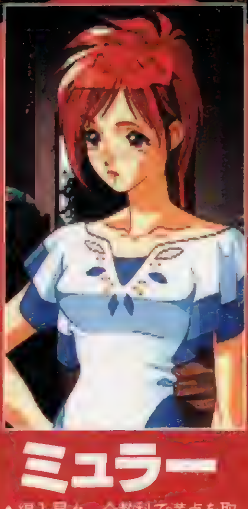
探索
授業を自主的に休み、図書館や街へ買い物に行くことができる。

思春期に登場する女の子たち

ゲーム後半の思春期には、新たに4人の女の子が学園に編入してくる。もちろん、前半に登場した女の子たちも成長した姿で登場するぞ。女の子との恋愛は、ここからが本番なのだ。



フォルラーツ
◀魔法よりも科学に興味があり、何でも実験してみようとする女の子。いつでも論理的な考えを持とうとするが、実は結構おっちょこちょいなのだ。



ミュラー
▲編入早々、全教科で満点を取ってしまうほどの才女。しかし気取ったところはなく、生物部で熱心に動物の世話をしている。意外にも、魔法が大の苦手。

ヘレン
▲美術部で熱心に創作活動にいそしむ、どこか神秘的な雰囲気を持った女の子。騒がしいことが嫌いで、よく美術館や水族館に出入りしているのを見かける。

マリエン
▲学園1のセクシーさで、マドンナ的存在。自分でも容姿に少なからず自信を持っているのだ。自分のために努力してくれる男の子を応援するのが大好き。

この寒空に、デジキューブは
当店は10時開
当店は10時
当店は10時
FINAL FANTASY VII
1月31日、朝7時。FFVIIいよいよコンビニで発売開始。
確実に入手するためには、ご予約されることをお勧めします。
デジキューブ 最新ラインアップ(予定)
コンビニ専用ラインアップぞくぞく登場!
プレイステーション
スーパーライブスタジアム
1月31日販売開始/5,800円
©1997 スクウェア
プロロジック麻雀 牌神
1月31日販売開始/5,800円
©1997 スクウェア
ブシドーブレード
3月14日販売開始/5,800円
©1997 スクウェア ライトウェイト
セガサターン
Digital Dance Mix 安室奈美恵
好評販売中/2,800円
©SEGA ENTERPRISES LTD 1997
セガサターン
エネミー・ゼロ
6,800円
好評販売中
©WARP
天外魔境 第四の黙示録
6,800円
好評販売中
©1997 HUDSON SOFT
©1989 1997 RED
デイトナUSA®
Circuit Edition™
5,800円
1月24日販売開始
©SEGA ENTERPRISES LTD 1994 1997
プレイステーション
パラッパラッパー
4,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc
スーパーパズルファイターIIX
5,800円
好評販売中
©CAPCOM CO. LTD 1996
ALL RIGHTS RESERVED
FORMULA 1
5,800円
好評販売中
©1996 PSYGNOSIS LIMITED
ぐーちょDEパーク
~テーマパークものがたり~
5,800円
好評販売中
©1996 Electronic Arts
クロックタワー2
5,800円
好評販売中
©HUMAN 1996
ソウルエッジ
5,800円
好評販売中
© ㈱ ナムコ
新日本プロレスリング 闘魂烈伝2
5,800円
好評販売中
©NJPW ©1996 TOMY
©yuke's
ワイルドアームズ
5,800円
好評販売中
©Sony Computer Entertainment Inc
NOW PRINTING
新スーパーロボット大戦
6,800円
好評販売中
©サンライズ・NTV
©BANPRESTO 1996
※表示価格はすべて(税別)となります。

もう並ばせない。

ゲーム買うなら、コンビニだ。

デジキューブのあるコンビニなら、ほしいソフトが並ばずに買える。

ELEVEN セブン-イレブン　FamilyMart　K　サンクス

上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

〆切迫る！コンビニへ急げ!!

今、コンビニでゲームを購入された方には、

抽選で合計1,300名様に G兵衛デジグッズプレゼント

※FFVIIを含むデジキューブが扱う4,800円以上のすべてのゲームソフトが対象となります

期間：12月1日（日）～1月31日（金） 消印有効

- A賞 パナソニック DVDプレイヤー A-300 50名
- B賞 ソニー サイバーショット 50名
- C賞 NEC パーフェクTV!受信セット チューナー アンテナ 加入権 100名
- D賞 ソニー MDレコーダー MZ-R30 100名
- E賞 カシオ サイバーマックス 1,000名

応募方法の詳細はお近くのコンビニエンスストアの店頭チラシ等をご覧ください。
期間終了後、厳正な抽選の上、当選者を決定させていただきます。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

※C賞のパーフェクTV!アンテナ取り付け工事費、受信月額基本料金290円および、その他の番組視聴に関する費用は個人のご負担となります。
※このキャンペーンにご当選された方はコンビニエンスストア内で実施されている他のキャンペーンに当選できない場合がありますのであらかじめご了承ください。

お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、コンビニ専用ソフトを通信販売でお届けします。

お申し込み・お問い合わせは通話料無料のフリーフォンで。

フリーフォン **0070-80-7080**

（一般電話からでもOK）

受付時間：平日・土曜13:00～22:00／日曜・祝日10:00～19:00

- ●通信販売の対象商品は、「ファイナルファンタジーVII」コンビニ専用商品「Digital Dance Mix 安室奈美恵」「スーパーライブスタジアム」「プロロジック麻雀 牌神」のみとなります。
- ●16歳未満の方は、親権者の確認が必要です。
- ●代金は商品と引き換えにお支払いください。（銀行振込、クレジットカードなどによるお支払いは行っておりません。）
- ●同一商品のご注文はお一人様1商品までとさせていただきます。また一度にご注文できるのは2商品までとさせていただきます。
- ●送付手数料は1商品の場合600円、2商品の場合は1,000円。（全国一律）商品価格、手数料ともに消費税が別途必要です。
- ●お届け時期は販売開始日の6日前までにお申込みいただいた方は原則として販売開始日にお届けいたします。
  上記申込み〆切日以降にお申込みいただいた方は販売開始日以降の配送となります。（地域によっては2～3日お待ちいただく事がございます。配送日時の指定はご遠慮下さい。）
- ●お届けする商品がお申込内容と異なったり、汚損、破損があった場合は、お取り替えいたします。返品の場合は、未開封に限り、商品到着後7日以内の返品が可能です。お客様のご都合による返送の場合は運送手数料をご負担いただきますのでご了承ください。返品の際は必ず事前に0070-80-7080へお電話をいただいた上、
  東京都品川区八潮3-2-38 佐川急便（株） 城南店気付大井SRC内　株式会社デジキューブ商品センター宛へご返送ください。

株式会社デジキューブ　東京都渋谷区恵比寿1-20-18三富ビル新館　03-3444-5700（代）

DigiCube

SQUARESOFT

FFを聴く。

ファイナルファンタジーVII
オリジナル・サウンド・トラック2月10日発売決定!!
作曲、編曲は植松伸夫! 4枚組で遂に登場!!

「ファイナルファンタジーVII」の楽曲全作品を完全収録した、4枚組オリジナル・サウンド・トラック。
作曲、サウンド・プロデュースはファイナルファンタジー全作品を手掛ける、ゲーム音楽の第一人者植松伸夫。
第一作から変わらない、美しいメロディを重視した、いわゆる「FFサウンド」を完全網羅したアルバムで、
ゲームの興奮と感動がよみがえる。今回は、スペシャル仕様の完全限定BOXも用意!

初回限定BOX
初回限定LPサイズ24ページブックレット封入
4CDオール・ピクチャー・レーベル
SSCX 10003(4枚組)5,800円(税込)

通常盤
FFVIIマルチ・ステッカー封入
SSCX 10004(4枚組)3,800円(税込)

発売元:株式会社デジキューブ/販売元:株式会社SME・インターメディア ©1997 スクウェア
●それぞれの盤はジャケット等の仕様は違いますが、CDに収録されている楽曲は同じものです。
このCDは、全国のレコード店でお買い求めになれます。コンビニエンス・ストア及び通信販売ではお買い求めになれませんので、ご注意下さい。

DigiCube

有限会社デジキューブ 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館 TEL:03-3444-5765

FFを読む。

ファイナルファンタジーシリーズの集大成、FF大全集発売決定!!
FFI～VIの莫大なデータ、資料を様々な視点で分析!!
さらに下巻には、シリーズの名場面を収録したプレイステーション対応CD-ROMを付録。

1月31日発売予定
ファイナルファンタジー大全集 上巻「ワールドガイド」
シナリオ、世界観、キャラクター紹介を中心に、
シリーズを分かりやすく解説。さらに比較、分析を
基本としたシリーズを通しての
変遷や発展を分析する読みごたえのあるデータが満載。
予価2,800円(税込)256ページ

97年春発売予定
ファイナルファンタジー大全集 下巻「タイトルガイド」
ファイナルファンタジーI～VIをタイトルごとに徹底的に解説。
時系列を追って、それぞれの物語を分かりやすく編集。
各種データを完全紹介。プレイステーション対応CD-ROM付き
CD-ROM内容：オープニング＆エンディング集/名物乗り物3Dモデリング集
イベント名場面集/FFVIIオリジナル・ムービー
予価3,000円(税込)160ページ

●デジキューブのゲームソフト関連書籍登場!! 1月31日発売「プロロジック麻雀 牌神」ガイドブック　予価500円(税込) 発売元：株式会社デジキューブ

"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
誰も知らないレベル9へ。
少女たちの夢と冒険のストーリーが、いま始まる。
ありす
ALICE in Cyberland
OVA
オリジナル・ビデオ・アニメーション
発売決定!! ●ビデオ ●LD
1.25/Vol,1
2.25/Vol,2
CAST
浅田 葉子/荒木 香恵/宮村 優子
井上 喜久子/氷上 恭子/根谷 美智子/三石 琴乃/丹下 桜/久川 綾/まるたまり/菊地 志穂/菅原 祥子
Now on Sale!!
5,800yen

更に広がる

ありすワールド

声優達が歌う
シングルCD
ゲームサウンドトラック
(CDエクストラ仕様)、
wea japanより
12月21日発売!

ラジオドラマ
CDアルバム
(Vol.1〜Vol.3)
wea japanより
順次発売!

ありす・
キャラクターフィギュア
海洋堂より1月発売!

キャラクターカード入り
ありすスナック、
12月より全国スーパー、
コンビニにて発売!

オリジナル・ストーリーで展開する
Windows95版
ありす イン サイバーランド
〜闇夜の魔導師〜
同時発売!

© 1996 GLAMS,INC.

ケンカする。愛想尽かしたりしない。好きでやっているから。

RECRUITING DIAL
03・3224・3131

ゲームクリエーター募集

ゲームが好きでゲームを作っているなら、ゲーム好きが、ゲーム好きのために、ゲーム好きの仲間と、ゲームを作るために作った会社で、ゲームを作ったほうがいいんじゃないか？　そう思ったことはありませんか．ゲーム業界自体が巨大産業となって、さまざまな会社が乱立している昨今．商売っ気の先走る経営者がいても、仕方がないこととは思います　でも、本当にゲームが好きでゲームを作っている人たちが、そんな人たちに利用されていいんだろうか．自分は文句つけているだけで、人が純粋な気持ちで作ったゲームで大もうけすることしか考えていない．あのゲームが売れたから似たものつくれ〜とか、マーケティングの分析によるとこうだからつくれ〜とか、そんなところから新しくて楽しいものや、世界に胸張って「これがオレの作品だ」って言えるものが生まれるんだろうか？僕たちはゲームが好きでこの仕事をやっています。今でも、現役のヘビーユーザーばかり．そして、キャラクターも好き．だから、作るのはキャラクターが活躍するゲーム　もちろん、キャラクターを世の中に売り出すこともします．設定本、攻略本、主題歌CD、オリジナルアニメビデオ、ラジオドラマ・・・、テレビ番組にだってしてしまいます．日本だけじゃなく、海外にも自分たちの作ったキャラクターや世界を発表しています．せっかく作ったものだから、より多くの人たちに楽しんでほしいと思ってしまうからです．だから売れるととてつもなくうれしい．ファンレターの一通一通を抱きしめてはなさないくらい。じつは僕なんか、その感激を知っちゃったから、もう社長なんか辞めたいと思っているくらいです．作る方に専念したい．ゲーム好きのクリエーターを募集します。まず、ゲームが好きでゲームを作ろうと思ってる人．キャラクターは好きでなくても構わないと思います．ここで新しいもの作って、僕たちを刺激してほしいのです．ゲームが好きな人なら、どんなにケンカしても、愛想が尽きたりしないものだから．

グラムス株式会社　代表取締役社長　吉田直人

【募集職種】a、プログラマ b、企画 c、ドッター d、3D・CGデザイナー e、アニメ制作 f、サウンドクリエーター【資格】a〜d、高卒以上30歳位迄、実務経験者。e、高卒以上23〜30歳位迄。実務経験3年以上。f、高卒以上、経験不問、実務経験者。【勤務地】本社〈港区六本木〉【勤務時間】フレックスタイム制、標準労働時間帯10:00〜18:00【給与】a〜e、個人の能力や作品の質で設定する年俸に加え、ゲームのヒットの度合いやチーム内での責任に応じて還元します。固定給a〜d、f、年俸240万〜480万円+制作ロイヤリティ e、年俸240万円以上+制作ロイヤリティ【待遇】交費全給、社保完　【休日休暇】完全週休2日制〈土・日〉、祝日、年末年始、夏期、GW、有休あり【会社概要】設立／1991年　売上高／10億円〈95年12月期〉※対前年比182%　社員数／100名〈平均29歳〉代表取締役社長／吉田直人〈33歳〉　事業内容／家庭用ゲームソフト・アニメーションの企画、制作、販売、原盤制作、音楽出版管理　【応募】電話連絡の上、履歴書〈写貼・職種明記〉、作品、職務経歴書持参又は郵送。TEL:03-3224-3131 担当／横山・吉原【交通】六本木駅5分

グラムス株式会社
〒106 東京都港区六本木3-5-27
六本木山田ビル3F
GLAMSインターネットホームページ
http://www.glams.co.jp/

Riverhillsoft

リフレイン

REFRAIN LOVE ラブ

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

新感覚・恋愛シミュレーション「リフレイン ラブ」。
1997年3月、君は6人の仲間と、
新しい物語の1ページを開く。

♥♥男女7人恋愛シミュレーション♥♥

- ◆豪華声優陣の起用はもちろん、登場キャラのすべてのセリフはフルボイス仕様。音声は何と８時間以上!!
- ◆優美なイベントムービーやキャラクターの生き生きとした表情が、ストーリーを多彩に、リアルに演出。
- ◆総勢26名のキャラクターと、４地区・28カ所の移動場所で構成される、本格的なシミュレーションゲーム。
- ◆６月下旬からクリスマスまでの６ヶ月をドラマティックに演出する、マルチストーリー＆マルチエンディング。

今すぐ予約！

キリトリ線

リフレイン ラブ予約キャンペーン申込用紙　DP

〒
ふりがな
ご住所

ふりがな
お名前　　　TEL

年齢　　性別　　職業

※予約して、お店の人に店名印を押してもらって下さい。

リフレイン REFRAIN LOVE ラブ

※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押して下さい。

岩男潤子が歌う【限定ナンバリング入り・オリジナルシングルCD】を手に入れよう!!

先着5,000名様

1997年1月10日（金）～3月13日（木）・当日消印有効

●応募方法：チラシおよびこの広告についている申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入し、予約を受け付けているショップで予約確認の店名印を押してもらって、官製ハガキに貼ってご応募ください。先着5,000名様に、「リフレイン ラブ」のオープニング曲・エンディング曲と主要キャラクターのボイス集を収録した、限定ナンバリング入りシングルCDをお送りします。●応募先：〒810 福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F（株）リバーヒルソフト「リフレイン ラブ」予約キャンペーン係
●応募期間：1997年1月10日（金）～3月13日（木）・当日消印有効　※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

さらに【限定ナンバリング入り・オリジナルテレカ】も当たる!!

購入者特典キャンペーン、実施決定！

1997年3月14日（金）～5月23日（金）当日消印有効（実施期間：10週間）
●応募方法：商品に入っているアンケートハガキに必要事項を記入の上、50円切手を貼ってご応募ください。毎週抽選で50名様（10週間・期間合計500名様）に、限定ナンバリング入りオリジナルテレホンカードを差し上げます。
●キャンペーンに関するお問い合わせは：（株）リバーヒルソフト　マーケティング部まで　TEL092-771-3217

●インターネットのホームページにリフラブコーナー開設!!
http://www.riverhillsoft.co.jp/REFRAIN/
ゲーム説明から「リフラブ通信」まで、情報てんこ盛り。
グッズプレゼントもやってるよ！

"PS"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-771-9333(テープにて24時間ご案内しています)
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-771-0328(祝祭日を除く月〜金 13:30〜17:30)
FAX 092-715-6683(24時間受付)
●NIFTY-Serveの会議室もご利用ください。コマンドは[GO SGAMEVC]です
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門パインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265
株式会社リバーヒルソフト

PlayStation™

プレゼントは2種類!お好きなコースを選んでご応募ください!!

Aコース ハワイ3泊5日の旅へ 5組10名様をご招待

Bコース 「ペルソナ」オリジナルG-SHOCKを 100名様にプレゼント

応募期間

平成8年12月1日(日)〜 平成9年1月31日(金)(当日消印有効)

◆応募方法:プレイステーション用ロールプレイングゲーム「女神異聞録ペルソナ」のラベルもしくはパッケージ裏面のバックカバーに印刷されたバーコードを切り取って官製ハガキにセロテープ等でしっかりと貼り、郵便番号・住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号・本製品の購入年月日・ご希望のコース1つを明記の上、ご応募ください。お1人様、何通でもご応募いただけますが、1通のハガキにつき1口とさせていただきます。

◆応募期間:平成8年12月1日(日)〜平成9年1月31日(金)(当日消印有効)

◆応募宛先:〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 神楽坂プラザビル (株)アトラス「ペルソナ」キャンペーンプレゼントDP係

◆当選発表:当選者発表は平成9年2月中旬ご当選者へのご連絡および商品の発送をもって代えさせていただきます。

◆Aコース(ハワイ旅行)ご応募のご注意:ご出発日は平成9年4月1日〜平成9年5月31日までの期間からお選びいただきます。ただし、期間中の4月23日〜5月4日までの期間に出発日を設定することはできません。

この部分を切り取って送ってください

© ATLUS 1996

プレイステーション専用ソフト ロールプレイングゲーム(1人用)

好評発売中 価格6,800円(税抜)

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。 2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。 3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は〜」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。 4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00〜18:00 祝日除く インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 neGcon は(株)ナムコの商標です。

■スタッフ募集中! 〔職種〕 1.ゲームデザイナー（企画） 2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ 5.店舗スタッフ ※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。総務部TEL 03(3235)7801

〒162 東京都新宿区神楽坂4-8 ATLUS 株式会社アトラス

PlayStation™
3D純愛格闘アクション
セイバーマリオネットJ
BATTLE SABERS
小樽だ〜い好き
だから、誰にも渡さないッ!
Illustration by ことぶきつかさ
©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。/画面は開発中のものです。/ソフトの内容・発売日・価格等の仕様は予告なく変更する場合があります。価格はすべて税抜価格で表示しています。■ソフトについてのお問い合わせ

2月発売予定!

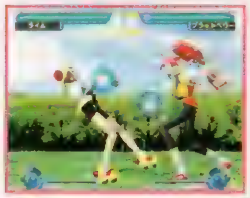
初回限定版:価格7,800円/通常版:価格6,800円

原作:あかほりさとる&キャラ原案:ことぶきつかさの
人気TVシリーズ「セイバーマリオネットJ」が、早くもゲーム化決定!
間宮小樽とのラブラブデート権をめぐって、7人のマリオネットが命賭けのトーナメント戦を展開。
簡単な操作で必殺技を繰り出し、アニメ同様のド派手なバトルを再現するぞ。
しかもパーツチェンジや乙女回路の新システムで、バリエーション豊かな対戦格闘が可能なのだ。
フルポリゴンで描く3D純愛格闘アクション、この春見参!

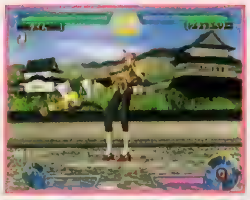
■キャストはもちろんテレビと同じ!

■そして、オリジナルキャラクターが登場!

アップル:今井由香
ライムたちの万一に備えて開発された乙女回路を持つ予備のマリオネット。引っ込み思案でおとなしい性格だが、受け身を攻撃に転じるカウンター技の使い手である。



■一発逆転! 簡単操作で大技爆発のアクションが気持ちイイ〜!



■ダメージがたまると反撃技を繰り出す、乙女回路システム搭載!

■パーツチェンジで戦闘能力を変更。キミ好みのセイバーで戦え!

②PSコントローラに抱きつくキュートなポーズ!
(同梱のマスコットは着色されておりません)

予約に走れ!愛のために(笑)

初回限定版特典

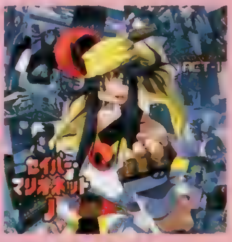
① 豪華ボックス仕様「Doki Doki乙女箱」付
② 「Suki Sukiマスコット」3体
③ 「Uki Ukiポートレート」20枚
④ 「祝テレビだJっ!キャンペーン」応募券1枚

■TVアニメ「セイバーマリオネットJ」絶賛放映中!
(テレビ東京系/毎週火曜日/PM6:00〜)

祝テレビだJっ! キャンペーン実施中!

抽選で1000名様になんと乙女回路をプレゼント(限定版・通常版共通)

※詳しくはキャンペーン事務局までお問い合わせください。TEL.03-3593-0329(受付時間:月〜金曜日/祝祭日を除くAM11:00〜PM5:00)



■LD&VIDEO
'97.1.25 ON SALE
セイバーマリオネットJ ACT-1
TV版第1話を収録したACT-1は超お買い得プライスの2,000円。
もちろん「乙女回路」プレゼント応募券付だよ!
発売元:バンダイビジュアル株式会社

発売元:バンダイ ビジュアル株式会社
〒111東京都台東区松が谷1-3-5SEFビル3F
EMOTION DIGITAL SOFTWARE
:バンダイビジュアルお客様センター TEL.03-5828-7582 受付時間:月〜金曜日(祝祭日を除く)AM10:00〜PM16:00

CALL to BRAVE
~勇者110番~
可哀そうね……
かの地日本より訪れた
相見えることを楽し
「勇者110番」は、郵便を使った簡単なゲームです
もう1つの世界、もう1つの自分を楽しんでみませんか?
Illustrator:末弥　純
97年4月よりゲーム開始。無料パンフレットの請求は今すぐ
《〒228　神奈川県相模原市上鶴間3491-2　野村ビル2F　株式会社遊演体　N97電撃2係》まで
FAX:0427-45-7199　Inet《http://www.you-en-tai.co.jp/》
YOU·EN·TAI

PlayStation
美少女戦略SLGの最終兵器、ついに登場!
少女たちは、この星の守護神となるのか。
CD 3 枚組 5,800円（税抜）
絶賛発売中!!
初回限定プレミアム
ゲームとはキャスティングが違う
「はるかぜ戦隊Vフォース」
プロモーションビデオ プレゼント
はるかぜ戦隊
Vフォース
総動画数 15,800枚、実に60分を超える
大作アニメーション搭載
サウンドトラックアルバム
好評絶賛発売中 価格2,000円
GAME SOUND COLLECTION Vol.5
はるかぜ戦隊Vフォース
奈月（CV:白鳥由里）が歌うスペシャルトラック「WIND」を収録!
発売元●株式会社MEM NEOレーベル
販売元●BMGビクター株式会社
はるかぜ戦隊Vフォース
公式ガイドブック
好評絶賛発売中 価格980円（本体価格951円）
オールカラー96P
全15マップの攻略はもちろん、ユニットデータも一挙に紹介
発行所●毎日コミュニケーションズ
小説化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
更にパワーアップして電撃文庫より
1997年春発売予定!
発 行●メディアワークス
発 売●主婦の友社
CDドラマ化決定
「はるかぜ戦隊Vフォース」
1997年春発売予定!
発売元/販売元●BMGビクター株式会社
ラジオドラマ化決定
1997年1月中旬よりON AIR開始
●金曜26:30〜TOKYO FM
「YAOちゃんのラジコミPLAY☆LAND」
あの娘たちにラジオでも会える…。
臨場感をさらに高める豪華声優陣が、
この作品のために一挙大集合
CAST
葵 奈月 白鳥 由里
葵 美月 今井 由香
葵 華月 天野 由梨
中本 数魔：三木眞一郎
織田 雪菜：矢島 晶子
ガ イ チ：水谷 優子
イ ク ト：山口 勝平
モラレイ：速水 奨
ゲルーヌ：平松 晶子
フレイア：折笠 愛
ザ イ：置鮎龍太郎
ナレーション：堀内 賢雄
（ほか総勢21名）
© VING 199
VING
ビング株式会社 東京
〒141 東京都品川区西五反田2-13-6 五反田ウィングビル3F
ユーザーサポート電話：☎ 03-3492-1079（土・日・祝日を除く）
この画面は開発中のものです。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

これだけ足が伸びた!!
最初の身長は162cm。入会後3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのは、ほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。まわりの友達もみんな不思議がっています。
兼子泰彦 北海道 (20歳)
8cmUP
器具や薬は使用しない、安全で安心な伸長法通信講座。当アカデミーには、全国津々浦々から"あきらめていたのに伸びた""20歳からでも伸びた"という感動のお便りが寄せられている。キミも今スグDNAシステムをためしてみないか!!!
サッカーでキーパーなんですが、背が低くて高いシュートがとれません。入会して、最初145cmだった身長も1年半後には160.6cmに。まだ伸び続けています。キーパーの実力もアップしました。先生や友達に「伸びたな」と言われたときは本当にうれしかったです。
竹本真也 広島県 (14歳)
15.6cmUP
芳澤昭宣 徳島県 (26歳)
6.8cmUP
廣岡美香 東京都 (18歳)
4.3cmUP
村松孝文 埼玉県 (23歳)
6.6cmUP
仲間が待ってる!!
ワ〜イ! 伸びた、伸びた!! ヤッホ〜!
伸長法
目標達成!!
私も伸びた!
僕は伸長が150cmちょっとしかなく、とてもみじめでした。でも、この講座のおかげで今では170cmを越え喜んでいます。(松尾真司・15)
小学校の時から5mmしか伸びなかったのが、この講座を受けて152.4cmから156cmに伸びました。世の中が広くなった感じです。(片野ゆりえ・20)
雑誌で貴講座を知り入会。165cmから12cm伸びて177cmと友達もうらやむ身長に。このプログラムは絶対伸びると実感。(三上敦史・19)
各地であがる成功者の声
感激の伸長効果!!
大反響!!
始めてよかった足から伸ばすDNAシステム!!
背を伸ばす通信講座
★伸長効果は年令、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。
無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。
日本ヘルスアカデミー
日本通信教育連合会
〒102 東京都麹町局私書箱第82号
〒102 東京都千代田区九段南3-5-9
☎03(3288)3333
●お急ぎの方はお電話で!!
(受付時間/年中無休 朝9時〜夜9時)
身長は遺伝じゃない!!
とじこみハガキを今スグポストへ!
よくわかる案内資料
無料急送

PlayStation

南寿町商店街が、だ・大ピ～ンチ!!
町にはヘンテコリンな魔物があふれだし、
八百屋も魚屋も商売上がったりだァ!
この困った事件に南寿高校の花の女子高校生
赤城杏たちが勇敢?に立ち上がった!
このドタバタ劇の結末はいかに!?

※写真は開発中の画面です　実際と異なる場合がありますのでご了承ください

どこにでもありそうなありふれた町、南寿町商店街にある日
突然わけの解らない魔物がゴチャゴチャとあふれだしました。
これは創造神ナージュが創った、異世界からの侵略だったのです。
南寿高校の赤城杏は、仲のよい商店街のおじちゃん、おばちゃん
たちを助けるために、異世界の穴に友だちとともに飛び込みました。
物語は事件の鍵を握っているナージュ像をめぐり、異世界を舞台に
女子高生たちが騒動を繰り広げるシミュレーションRPGゲームです。
さぁ、女子高生たちはナージュ像を取り戻し、南寿町商店街に再び平和をもたらすことができるのでしょうか?

シミュレーションRPG **"ナージュ・リーブル"**　'97年2月21日発売予定　予価5,800円

株式会社 バリエ

VARIE
VARIE CORPORATION

"♣" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です.

〒169　東京都新宿区高田馬場4-6-6カスケード環(タマ)2F　TEL.03-5389-5115

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

862

差出有効期間
平成10年9月
30日まで

郵便切手は
いりません。

1 0 2-0 0

107

（受取人）

東京都麹町局私書箱第82号
（〒102 東京都千代田区九段南3－5－9）

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ！
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

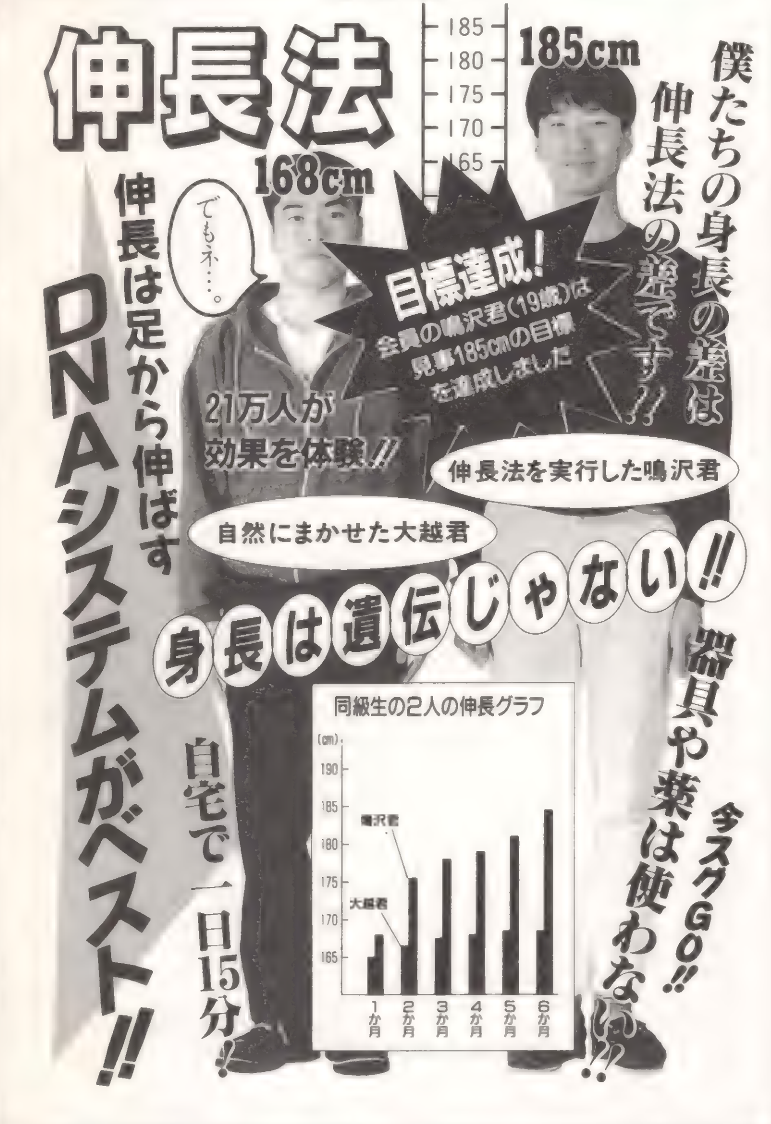
目標達成!!
グングン伸びる！

A570係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
（ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。）

氏名	フリガナ	年令	歳
住所	〒 都道府県		
TEL		性別	男・女

切り取り線

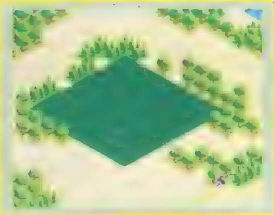

伸長法
185cm
僕たちの身長の差は
伸長法の差です!?
168cm
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
でもネ…。
目標達成!
会員の鳴沢君(19歳)は
見事185cmの目標
を達成しました
21万人が
効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

Sプロジェクト始動！ 開発社員大募集

シミュレーションゲーム

CityBravo!
シティー ブラボー！

ブラボー社最大の事業計画、Sプロジェクトがいよいよスタートします。SPエリアと呼ばれる広大な土地に、カジノ、テーマパーク、宇宙センターなどを建設して行く…壮大なこの計画を、あなたはご存知でしたか？
今回募集する人材は、この計画の中心となる開発リーダーです。プロジェクト成功のため、飛行機や船などのあらゆる交通網を整備し、バリエーション豊かな建築物をレイアウトして行く重要なポストです。
さあ、どんな街を造りますか？あなたの腕しだいで、街は大きく発展して行くのです。



●特殊建築物建設予定地（SPエリア）
様々なプロジェクトから好みの物を選びます。

●建築予想図
街の人口・規模、SPエリアに訪れる人の数によって、特殊建築物が発展して行きます。

●スーパーバイザー
街開発を進める上でのアドバイスを与えてくれます。

■学歴・年齢　不問
■国籍・性別　不問
■会社概要　住宅建築から宇宙センターまで、あらゆる街造りをする開発企業です。
■資格　経験不問。スーパーバイザーが親切に指導いたします。簡単なアイコン操作で街造りを始めることができるので、未経験者も大歓迎です。
■勤務時間　スタートボタンを押して、いつでも好きな時間に開発を進めて下さい。
■勤務地　在宅勤務を採用していますので、世界中どこでも勤務可能です。
■仕事内容　キャッスルランド、チャイナランドなど、様々なマップとプロジェクトを会社は用意していますので、好きなプロジェクトを選び街の開発を始めます。交通機関や建築物のレイアウトのほか、工場での生産品目の決定や店舗の運営など、重要な仕事はたくさんあります。あなたの経営能力を発揮して、新しい街を誕生させて下さい。

好評発売中!!
定価6,800円（税別）

●ライバル開発企業
彼らの建てる建築物をうまく利用しましょう。

●あなたの自由な発想で、街が生まれます

MIGHTY HITS™
マイティ ヒット

好評発売中!!　定価 5,800円（税別）

新しいガンの遊び方、おしえます。

記憶力のあるあなた。メリーナのように落ち着いてゲームを進めます。3ゲームをノーミスでクリアし、ボーナスステージに挑戦しましょう！

連射力のある、すばやいあなた。ピッチィのようにターゲットを一気に打ち抜けるはず。難しいスペシャルポイントもあなたなら見逃しません。

バランス感覚あふれるあなた。パンチョのようになんでも器用にこなせる、オールマイティプレイヤーです。バラエティあふれるステージを、優秀なグレードでクリアできそうです。

HYPER BLASTER
© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
HYPER BLASTER 対応

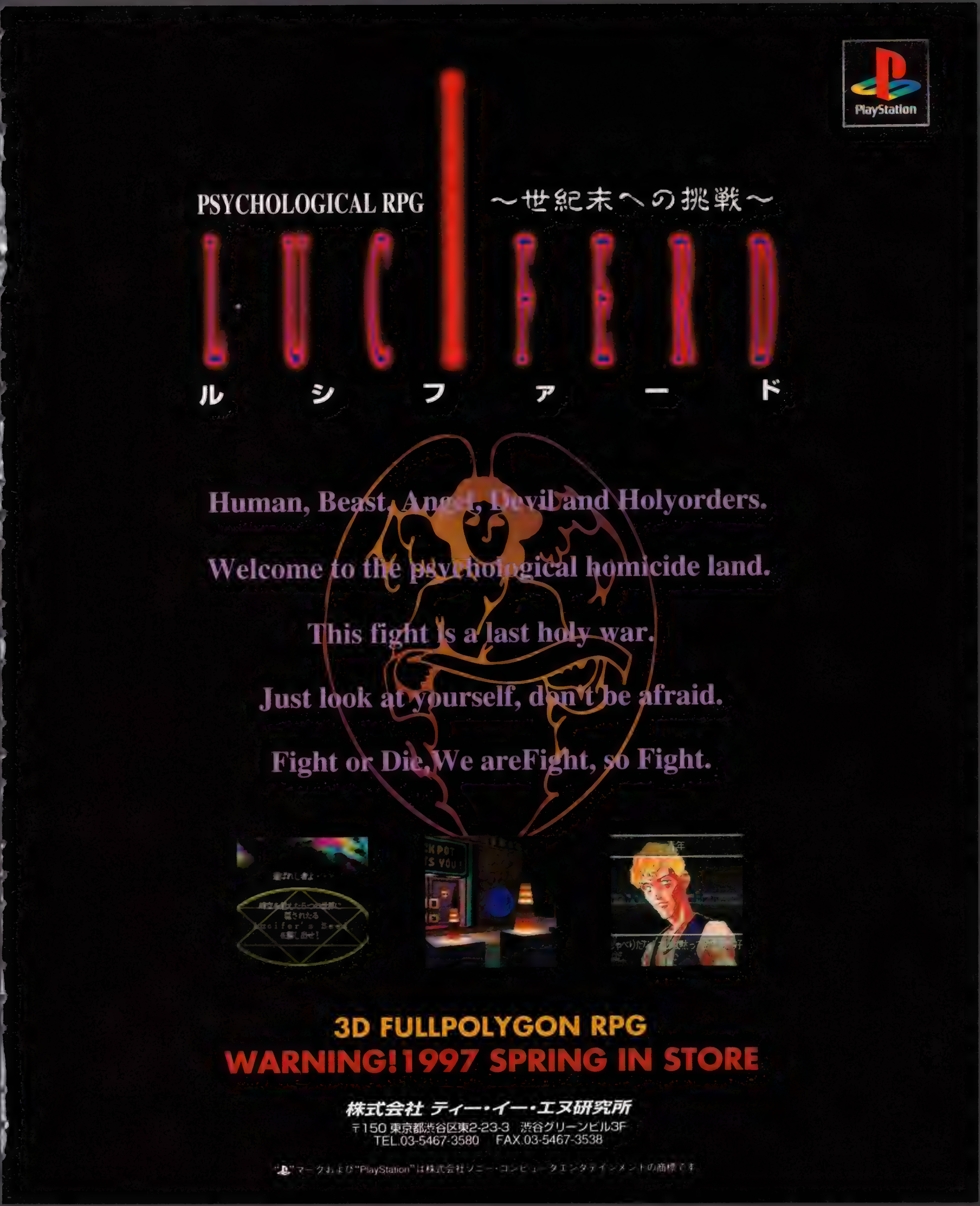
ハイパーブラスター対応

HYPER BLASTER 及び 対応 はコナミ（株）の商標です
※画面写真は開発中のものです。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

ALTRON 株式会社アルトロン
©1996 ALTRON CORPORATION　TEL.03-3440-0603
〒141 東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F

ask
Kodansha
SEGA SATURN
PlayStation
清純のぼいすぱわ～！
'97年春
発売予定
ボイスファンタジア
Voice Fantasia
失われたボイスパワー
ナスティ
CV● 堀江由衣
アニメと実写で展開される声のAVG。
魔王覚醒！ゲームの中の世界に召還された君。
声の力が満ちたこの世界に危機が訪れたのだ。
魔導士・お姫様・女戦士、昼はアニメ、夜には実写となる3人。
優しさ、喜び、情熱、怒り、妖艶、清純、哀しみのボイス。
封印を解き放つ伝説のボイスパワー、その秘密とは…。
CAST● 横山智佐・笠原弘子・小西寛子・佐々木望・宮村優子・堀江由衣 千葉 繁
STAFF● 脚本・演出：千葉 繁 ●キャラクターデザイン：尾山泰永
7色ボイスを集めて応募しよう！
●7キャラピンバッチBOXを100名様に！
●出演声優のサイン色紙を7名様に！
1色ボイスでも当たるのだ！
●お好みのキャラピンバッチを各100名様に！
●各出演声優のサイン入り台本を7名様に！
応募要項●官製はがきに7枚または1枚の応募券を貼り、希望する賞品名（1枚での応募の場合、キャラ名あるいは声優名をお書き添えください）・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、「アスク講談社ボイスファンタジア」係までご応募ください。応募〆切は2月末日消印有効。当選者の発表は厳正なる抽選のうえ、発送をもってかえさせていただきます。
応募券のある雑誌はこれだ！
Red Voice ● 1・10発売 ニュータイプ 1・24発売 週刊ファミ通
Purple Voice ● 1・17発売 セガサターンマガジン 1・31発売 電撃プレイステーション
Blue Voice ● 1・17発売 電撃プレイステーション 1・31発売 セガサターンマガジン
● 1・17発売 プレイステーションマガジン 1・31発売 サターンファン
● 1・10発売 ファミマガWeekly 1・22発売 バーチャル・アイドル
● 1・17発売 サターンファン 1・31発売 プレイステーションマガジン
● 週刊ファミ通
株式会社アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-6 デジタルソフト第2事業部
Phone：03-3267-6864 Fax：03-3267-4471
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。 SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
©ASK Kodansha Co.,Ltd. 1997
Blue Voice
応募券

PlayStation
君は応援するだけでいいのか？
'97初、プレイステーションに鮮烈デビュー
FIGHTING NETWORK RINGS
PLAYER SELECT
●画面写真は開発中のものです。
予約キャンペーン実施中
プレイステーション用ソフト「RINGS」をご予約いただくと、その場で「オリジナルポストカード」を差し上げます。
■期間　1996年12月中旬～1997年発売日前日まで
※数に限りがありますので、品切れの際はご容赦くださいますようお願い致します。
■全国プレイステーション取扱店にて実施
※一部予約を受け付けていないお店もありますので、予めご了承ください。
お問い合わせは（株）ナグザット　RINGS予約キャンペーン係まで 0120-079310
協力：RINGS・WOWOW
©1997 RINGS ©1997 WOWOW ©1997 naxat soft
3Dスポーツ格闘ゲーム
価格5,800円（税別）
1月24日発売予定
naxat soft
株式会社 ナグザット
〒162 東京都新宿区山吹町346-6 日新ビル4F
TEL.03-5229-8520（代表）
マークおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。


PlayStation
PSYCHOLOGICAL RPG
〜世紀末への挑戦〜
LUCIFERD
ルシファード
Human, Beast, Angel, Devil and Holyorders.
Welcome to the psychological homicide land.
This fight is a last holy war.
Just look at yourself, don't be afraid.
Fight or Die,We areFight, so Fight.
3D FULLPOLYGON RPG
WARNING!1997 SPRING IN STORE
株式会社 ティー・イー・エヌ研究所
〒150 東京都渋谷区東2-23-3　渋谷グリーンビル3F
TEL.03-5467-3580　FAX.03-5467-3538
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です

待望の隔月刊化!!
うたたねひろゆき
2本連載!!
新連載!
リスティス
好評連載中!
禍神風塵帖
新連載
かみきりむし
髪切虫 ふくやまけいこ
箱入り忍者
KAGUYA
蘭宮 涼
どきどき
タイムトラブラー
鈴木がんま×松倉 慎
好評連載
ガンドライバー
ビトウゴウ×せたのりやす
豪華執筆陣
桐嶋たける×中村うさぎ/冨樫/西野司
小野敏洋/高雄右京/原田将太郎/
栗橋伸祐/たくま朋正/思い当たる/そうま竜也
安永航一郎/山下いくと/ぶるまほげろー/
新貝田鉄也郎/八房龍之助/うるし原智志 ほか
エヴァンゲリオンの俊英"山下いくと"&
ガンバードの"中村博文"特製ポスター付き
コミック
電撃大王
DAIOH
2月号
定価
620円
1月18日発売
次号4月号は3月18発売
※予告と内容は変更になる場合があります。
電撃のコミックス最新刊好評発売中!
電撃コミックス
シーソス 1・2・3 ①
ワン・ツー・スリー
原作
あかほりさとる
作画
ゆうき未来
定価
560円
お色気&お笑いファンタジーに、シリアス・アクションをプラス!
あかほりさとる渾身の最新作!!
EAT-MAN ①
吉富 昭仁 定価560円
職業、冒険屋 名前、ボルト・クランク
ネジを食い、身体から武器を出すこの男
はいったい…!
TVアニメ絶賛放映中
毎週木曜25:15〜25:45 テレビ東京
月刊コミックガオ!(毎月27日発売)で好評連載中!!
電撃コミックスEX
メルクリウスプリティ①
作画/西野 司 キャラクター原案/中村 博文 定価800円
みんなと楽しく暮らしてます。人気育成シミュレーション、待望のコミック化!電撃大王(奇数月18日発売)で連載!
電撃コミックス
虚無戦史MIROKU①
石川 賢
定価890円
鬼才・石川賢が放つ、超スケールSF時代活劇!!
電撃コミックス
エルフを狩るモノたち⑤
矢上 裕
定価560円
こんどのテーマは異世界平和!?エルフ脱がしの快進撃!
絶好調の第5弾は命をあやつるドーンが相手だ!!
©HEAD ROOM・LONGSHOT
※価格はすべて税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
▶03・5281・5213

大型2大新連載登場!

秘境伝説クリスタニア
水野 良とグループSNE
イラスト／亀井 格

中村うさぎの人生悶々塾
中村うさぎ

電撃王のデータはすごい!
- 推定販売本数掲載！集計精度が違う！ DENGEKI SUPER HIT CHART
- 側面から見るゲーム情報 電撃ネットウェーブ
- 「I,Q」の佐藤雅彦が登場! ゲーム広告の仕掛人
- ちょっとHなソフト情報も

オールラウンド・ゲームデータ・マガジン
電撃王
2月号 好評発売中! 定価580円

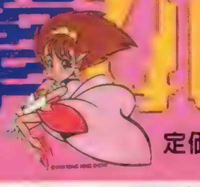
表紙は新山千春ちゃんだ!

電撃王だからできた!
初心者も安心の美少女ゲーム誌がついに登場!

1996～1997 ゲームの美少女とH、全機種完全対応!

- 最新美少女ゲームスクープ連発!
- 1996ジャンル別特選美少女ソフトカタログ
- 「YU-NO」「きゃんきゃんバニープルミエール2」「鬼畜王ランス」など年末年始美少女ソフトを最速攻略!
- 人気原画家・竹井正樹に密着インタビュー!全作品を徹底紹介。
- すぎやま現象ほかとってもHなイラストギャラリー♡

電撃王2月号増刊
電撃姫



1月31日発売! 定価680円

©1997 スクウェア © エルフ © カクテルソフト

※定価は全て税込みです。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ⇒ http://www.mediaworks.co.jp/

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER

ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

あけまして、おめでとうございます。電撃レビュー班一同は、'97年もより正確で役に立つレビューを命を削ってもお届けするように心がけます。ご愛顧のほどを。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエイター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
『リッジレボ』の大会でも健闘したほどRCGが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

かんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

厚美清司
レトロゲーやヘンなゲームには人一倍精通している枯れたライター。実生活は干涸らびている。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

Z佐藤
本誌「エターナル～」などを担当。ついにギャルゲーにまで手を染めたオールラウンドゲーマー。

ネオ入道
入道はスポーツゲームが好き。入道はヘンな海外ゲームが好き。入道は携帯モノが大好き。以上。

ほやへ田島
「新スーパー」や「FFVII」、裏ワザを担当。最近では少しイヤなタイプのギャルゲー好きに転身。何故?

城 イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

オヤジ西岡
3度のメシよりオヤジゲーを愛する奇特なライター。勉強に行くと言っては、原稿料をパチンコにつぎこむ。

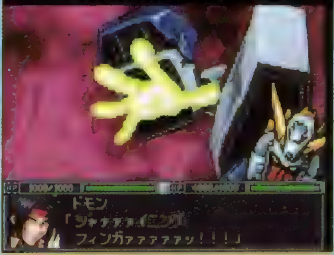
ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

ドワーフ西谷
パソゲーから難解なSLGまで精通している、超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

新スーパーロボット大戦

■バンプレスト■S・RPG
■12月27日■¥6,800



「機動戦士ガンダム」シリーズなどの人気アニメに登場するロボットとキャラが活躍するS・RPG。

岩崎啓真

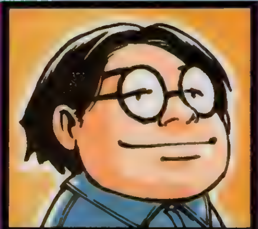
ゲームを愛するクリエーター

正月休みの間に、のんびりとレビューのゲームがプレイできる…夢のような生活。なんて、良く考えてみれば、正月も仕事していたってことになるんですよね。それで、年が明けたらいきなりレビュー書かなくちゃいけないし。楽な生活じゃないなあ、なんてボヤいてしまう。

事実上今までのシリーズから舞台を一新しているので、初めての人でも楽しめる。さらに、低難易度のルートがあるのもいい。問題点としてはまず戦闘の遅さ。ゲームとして楽しむには若干厳しいと思いたくなる速度だ。次に、操作系が前作と比較して若干悪くなっているところ(特に戦闘に入るところ)。あとオールド系のロボットが前作と比較して減りすぎなのが個人的には不満。とはいえ、楽しめるのは確かだ。

80

ウォルフ中村



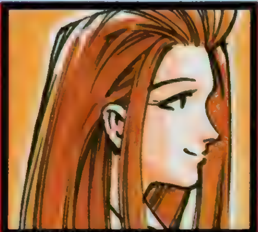
格闘・SPGの好きなベテラン

『第4次』はバッドエンドしか見ていなかった(奇跡待ちスーパー系の主人公は、1ターンでシュウ2体を倒せるので楽(笑))ので改めてプレイ。…って、最終話をやり直しただけだけど。で、初めてスタッフロールを見ました(笑)。それはさておき。今年はいったい何本のゲームと出会えるのかな?

画面構成や操作性は改良されているが、それ以上に改悪された(と感じた)部分が目立つ。一部の操作方法が前作と異なる、ザコ敵もしゃべる関係で戦闘時間(ロード含む)が長くなった、武装をチェックするだけでも待たされる、etc. いいかげん戦闘アニメのスキップ機能くらいつけてもいいのでは?(MAP兵器使用時と同処理にするだけでもいい)。演出重視も悪くないけど、私は遊びやすさ重視の方がうれしかった。

75

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

私はRPG好きなので、ここ数カ月で6本くらい触ってみたんだけど…なんと、すべて途中で放棄。『DQIV』を3日で解いたあの情熱はすっかりなくなっちゃたみたいで、なんだかサビシイ。な～んて思ってた矢先、見事にGB版の『シレン』にハマりました。ちゃんと3日でクリアできてハッピー。

私はこの手のアニメをほとんど見ていなかったから、あんまり思い入れが強くないので、点数は少しキビシめだと思ってね。前作と同じく、戦闘中のアニソンのオンパレードはすごく楽しい。そして今回の目玉、シナリオ分岐のおかげで、少なくても2回はプレイできるのもファンにとってうれしい点でしょう。ただし、セリフがカットできない、ロードが頻繁でその時間もやや長いなど、改善されていない点も。愛があれば…。

70

Part2代表 ほやへ田島

それぞれのスペシャリストたち

あいかわらず安っぽいギャルゲーが乱発されていますが、最近はキラリと光る原石も多く見られるようになりました。私もいいかげん目が馴れてきましたので、それらを見分けられる能力が備わってしまったようです。そんなワケで、最近はギャルゲーの(個人的な)当たりが続いていて幸せです。

<レビュアー ほやへ田島>
ロボットがリアルサイズになったことや、すべてのキャラがしゃべるようになったのは非常にうれしい。しかし、頻繁で長いロード時間、不親切なシステム(戦闘シーンでのダメージ表示がないなど)、強引で盛り上がりのないストーリー展開など、欠点も多い。ストーリーのベースになっている「Vガンダム」と「Gガンダム」が好きで、ロード時間に耐えられる人にならオススメ。

65

レイストーム

■タイトー■STG
■1月10日■¥5,800

グラフィックやBGMが美しい、アーケードの人気STGの移植作。PS版オリジナルモードもあり。

どこをどう見てもアーケードよりデキがいい。操作性、グラフィックともにほぼ文句なし。おまけのエキストラモードは本編よりもバランスもいい(と思う)し、まったくものすごいデキ。問題点としては、「シューティングのヘタクそお断り」の難易度。特に宇宙空間に出てからは普通の人ではクレジットがいくらあっても足りないだろう。高得点は付けたが、誰にでもススメられるソフトではないのでそれを理解して買ってほしい。

85

点数稼ぎが熱いことで有名なSTG。業務用が互換基板を使っていたこともあって、完全移植といっていいデキ。しかも、より美しく難しいエキストラモードまで遊べるのだから…。ただ私の腕ではクリアも難しいんだよねぇ。それだけにコンティニュー回数に制限がついているのが残念だ（ゲーセンでは財力に物をいわせてプレイしてたけど（笑））。この完成度なら、ゲーセンでハマってた人も、納得できるんじゃないかな？

95

アーケードクラスって書いても誇張じゃないくらい、ものすごくキレイなグラフィックに思わず感動しちゃいました。しかもそれが、ほとんど処理落ちしないでスムーズに動くから、さらにビックリ。巨大なボスとの派手な戦闘シーン、ロックオンがバッチリ決まったときの爽快感など、ドキドキしちゃう要素がいっぱいのSTGです。でも、難易度が高い、疑似3Dゆえに画面奥での操作が重く感じられる2つの点が問題。

85

〈レビュアー　城イドム〉
グラフィック、音楽、ゲーム内容とも、移植度は文句なし。アーケードそのままのモードに加えて、出現パターンなどが手直しされたエキストラモードまで用意されているので、あらためて、点数稼ぎのパターン作りに燃えられるぞ。ただし、敵の攻撃はパターンを知らないと避けられない傾向が高くコンティニューも9回までしか使えないため、STG初心者にはツライかもしれない。

90

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

■SCE■SLG
■1月24日■¥5,800

パソコンや他機種でも爆発的人気を誇っている『プリンセスメーカー』シリーズの最新作。

「プリンセスメーカー」は他に大きな影響を与えたゲームであるが、それ自体「完成されたスタイル」で、今作も良くも悪くも変化していないと思った。つまり、前作までプレイした人にとっては、今度の「プリメ」はより洗練されてはいるが、「プリメ」のワクを超えた作品ではないと感じるだろう。とは言え、グラフィック、システムともに完成度が高く、プレイタイムを考えても文句なしに楽しめる。十分にオススメ。

85

操作性がよく、スケジュールの入力や各種のコマンド選択もスムーズに進む。ただ、場面転換時の読み込みがやや長いこともあってテンポはもうひとつ。文章の禁則処理が甘く、読みにくいのも残念だ。でも、エンディングパターンは相当数あるようだし、1プレイが3時間程度（音声カット等、最速設定にすれば2時間少々）で終わるため、繰り返し楽しめる。プレイがやや単調になるきらいはあるものの、愛があれば問題なし（笑）。

85

どんどん思い入れが激しくなっちゃう困ったゲームです。システム自体はわりと単純で、サクサク進むから問題ないとして、ハラハラさせられるのが娘の成長やイベント。何かあるたびに頭を抱えて、親としてどうすべきか悩んじゃってる自分が楽しいのなんの。それだけに、娘との別れもかなりツラいけどね。また、ゲームがパラメータ画面から始まるところ、実行前のスケジュール変更可能といった心遣いも◎。

90

〈レビュアー　ウキキ松崎〉
1カ月ごとではなく、まとめてコマンドを入力できるのは、本当に計画を立てているみたいでいいね。年齢だけでなく、パラメータによってもアルバイトの種類が増えるというのも新鮮だった。ただ、前作までにあった収穫祭や武者修行のような、大きなイベントがなくなったため、全体的に起伏の少ないゲーム展開に思えた。娘のデザインは個人的に好きです（ただし12歳まで）。

75

Part 2 第2部

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

Part 2は、レギュラーを含め総勢15名のレビュアーから、各ゲームに一番精通している2人のレビュアーを選んで（または志願して）レビューを行うコーナー。その選択基準は、①本誌の攻略記事を担当している。②そのゲームにだれよりも詳しい。③そのゲームを愛している。などなど。もちろん、どんなゲームにも対応できるよう様々な人間を用意してるぞ。

魔法少女プリティサミー PART1 In the Earth

■パイオニアLDC
■AVG
■12月20日
■¥6,800

アニメで大人気の「プリティサミー」のゲーム化。全編をとおしてギャグが楽しめる。

なんてもゆうこ
このゲームは「サミー」のノリが色濃く出ていて、知っている人ならけっこう楽しめる作品。ストーリー主体に作られているせいか、大きな分岐がほとんどないのはちょっと残念だけどね。それとコマンド選択シーンがすごく長いから、せっかちな人はイライラしちゃうかも。ストーリー展開のテンポが良くないのは、マイナス要素でしょう。でも、後半までガンバれば、ちょっとした戦闘シーンやクイズが…。ファイト！

70

ジュピター藤平
ゲーム自体は、オーソドックスなAVG。ストーリーは現在放映中のアニメのかなり先のエピソードということで、唐突な始まりかたをするため、前後関係を把握するまでひと苦労。また、ゲーム中のメッセージもやたらベタベタな感じで、不愉快に思えることも。「これがアニメのノリなんだ」といわれれば、文句をつける方がおかしいのかもしれないが……。とりあえず、ファン以外は手を出さない方がいいだろう。

35

ZXE-D LEGEND OF PLASMATLITE

■バンダイ
■対戦ACT
■12月20日
■¥19,800

ロボットのプラモデルをPS本体に接続してプレイする、全く新しいタイプの対戦ACT。

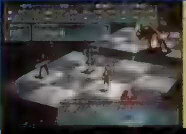
TAC★
現物のプラモデルの組み替えで、画面上のマシンをチューンするっていうシチュエーションは、その手の人の心をがっちりキャッチ。僕らの夢に一歩近づいたって感じで、これを製品化したバンダイさんの懐の深さに30点。でも、かんじんのゲーム本編に関しては、残念としか…。手足の組み替えによる変化があまり感じられないのもイタイ。意欲は高く評価したいんだけど、総合点はこんなところかなぁ。この先に期待してます。

65

ゆかマン
ゲームそのものは凡庸な格闘ゲームです。コンピュータ戦はパターンをつかめば楽勝ですし、対人戦も結局コンボの入れ合いに終始する感じです。ただ、このゲームの肝要なところはやはり付属のロボットでしょう。もう少しやりようがあっただろうとも思いますが、「最近似たようなゲームばかり」とか考えているのなら、こういう新しい試みに対して「投資」することも必要なんじゃないでしょうか。点は低いが私は買います。

50

BASTARD!! 虚ろなる神々の器



■集英社・セタBASTARD!!製作委員会
■RPG
■12月27日
■¥6,800

コミックでも大人気の「BASTARD!!」のゲーム化。完全オリジナルストーリーのRPG。

なんてもゆうこ
主人公たちの記憶がなくて、戦闘しながら少しずつ技を思い出していくっていう設定がなかなか良い感じ。原作とはまた違った雰囲気が楽しめます。もうちょっとアニメーションが入っていても…とは思うんだけど、そのぶんしっかりした作りのRPGになっているので、ファンじゃない人も一度やってみてください。ただし、ダンジョン移動のときに微妙にクセがあったり、マップが表示されなかったりするところは×。

80

がんの字
見た目は今風の3D・RPGだけど、ゲームシステムは結構ディープなユーザーを意識した作りになっている。でも「BASTARD!!」の場合、原作のファン＝重度の RPGマニアという図式が成り立つからこれでいいのかも。原作の雰囲気や設定はバッチリ生かされているので、ファンも安心してプレイできる。侍と魔戦将軍がメインの豪華な顔ぶれの中から、好きなキャラクターを選んでパーティを組めるシステムはかなりときめく。

80

点数の見方　点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

STAR WARS REBEL ASSAULT II

■BPS
■STG
■12月27日
■¥5,800

世界中で大ヒットした映画「スター・ウォーズ」の世界をテーマにしたＳＴＧ

厚美清司

前作は惑星ホスやデススターなど、映画とリンクした部分が多くて楽しめたんですが、今回は完全に番外編。ステージ構成は、スピーダーバイクや要塞からの脱出などけっこういいカンジなのですが、問題はラストのストーリー展開。「これで終わりかい!!」というくらいまったく盛り上がりません。でもまぁ、それなりに面白いし、ムービーやグラフィックもＳＷっぽいのでいいかな。前作が好きな人には物足りないだろうけど。

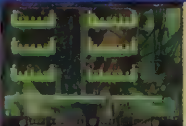
60

TAC★

とりあえず「こりゃスゲぇ」のひとこと。映画のテンションに迫るムービーのデキ。しかも、画質もバッチリ。純粋にゲームとして見ると、まぁ洋ゲーっていうところだけど、「スターウォーズ」でこれだけ魅せられるものをつくられると、１つのメディアとして評価できちゃいます。難易度はかなり高めだけど、ランク設定をイージーにすれば、ちゃんとクリアできる程度。とにかく、少しでも興味があったらプレイすべし。

80

ロードランナー エクストラ



■パトラ
■ACT
■１月10日
■¥4,800

８ビットパソコンやファミコンの時代から続いている名作ＡＣＴシリーズの最新作。

厚美清司

目的地の一歩手前でキーを離さないとキャラが止まってくれない……そんなカンジの妙な操作感があります。チマチマしたキャラもそうですが、私が知っているアーケードやコンシューマの「ロードランナー」とは違うので、個人的には好きになれません。オリジナルの「ロードランナー」を知っている人向けかも。アイテムという要素が加わり、その使い方を説明してくれるデモがコミカルでいいカンジではあります。

60

Z佐藤

どうもキャラが小さすぎる気がする。画面を広く使いたいのはわかるけど、ここまで小さいと、ハシゴを登るにも穴を掘るにも注意深く操作しないとミスしやすく、かなりキツイ。あとパズル的な要素がとっても強く、難易度が高めなのもちょっとね。確かにヤリごたえバッチリという仕上がりだけど、ボクも含め、初心者にはついていけない感じ。ただ、２人同時プレイは、協力＆邪魔しながら遊べるので、とっても楽しめた。

55

ゲームの達人２

■サンソフト
■TBL
■１月10日
■¥8,900

将棋、囲碁、麻雀、連珠、プレイス、バックギャモン、チェスの７つが楽しめるソフト。

ウォルフ中村

「全ゲームの操作方法を統一する」という考え方は悪くないが、汎用性にこだわりすぎて操作が煩雑になっている。対局中に音楽等の設定を変更できない点もつらい（ＣＯＭの思考中にはメニューすら開けないが、これは仕方ないかも）。ただ、各ゲームのデキはどれも一定水準を越えているので、種類の豊富さを考えるとコストパフォーマンスは高いといえるだろう。将棋の達人戦なんかではＣＯＭが長考しちゃったりもするけどね。

85

Z佐藤

１本で７種類のゲームが楽しめるので、お買い得度はバッチリって感じ。麻雀以外なら２人同時プレイも可能。１人で遊ぶ場合も難易度を自由に設定できるし、七福神と勝負する達人モードなどもあるので、じっくり楽しめるだろう。気になる点としては、連珠と将棋のみＣＯＭの思考時間が非常に長いところ。もう少し改善してほしかった。あと、基本的な遊び方の説明モードもあれば良かったのにと思う。それ以外は○。

75

NHL パワープレイ'96

■ヴァージン インタラクティブ
■SPG
■１月10日
■¥5,800

アイスホッケーを題材にしたＳＰＧ。モーションキャプチャーによる選手の動きがリアル。

厚美清司

アイスホッケーはけっこう好きで、日本国内のゲームは見ているんですが、ＮＨＬとなるとほとんど見たことがありません。そんなわけで実名が使われていてもよくわからないです。で、ゲームとしては、選手がゴチャゴチャして誰がパックを持ってるのかわからない始末。適当にプレイして、そのうち「こいつが持ってんのか」と気がついて、ゴール前に持ち込んでスラップショット。これの繰り返しでは、面白くないです。

40

ネオ入道

とりあえず誰がパックを持っているのかわからなくなるのは、どうかと思います。「ヨシッ、いけっ」なんて決めてやろうと思ったところで、自軍の選手が思いっ切り空振りしてくれたりすると、ヘボヘボな気持ちで反撃の気力も失せます。でも、アイスホッケーという題材自体が日本では珍しいので、ＳＰＧマニアは押さえておいてもいいかも？　あるいは他社のＮＨＬものを待って両者を比較した上で決めるか……様子見が吉。

55

Racin Groovy

■サミー
■RCG
■１月10日
■¥5,800

車同士で激しいバトルが繰り広げられる。格闘ＡＣＴの雰囲気が楽しめるＲＣＧ。

なんでもゆうこ

ドリフトを少しでも長引かせると、ものすごく減速して、あわてて逆ハンを入れてもマシンが流れてしまう。このヘンなクセは、ドリフト好きにはツライ。草地や土の上に乗り上げられそうに見えて、そうじゃなかったりするのも、なんだか納得がいかなかったしパッと見やＢＧＭが超有名ゲームっぽいのも逆効果かもね。敵車はイヤになるくらい強くて、すさまじいスピード感を体験できるんで、強者向けかもしれませんが。

65

ジュピター藤平

ドリフトを駆使して走る、「リッジ」タイプのＲＣＧ。ラインどりさえしっかりしていれば、グリップ走法でも結構イケるところに奥の深さが感じられて、イイ。ただ、難点としては壁や敵車に激突したときの減速の度合いが不安定な点、道幅がせまいところが多い点、さらに敵車同士がもつれていて、固まりで走っていることが多い点などだ。これらの相乗効果により、追い抜くのが結構難しくなってしまっているのだ。

70

もうぢや

■ヴァージン インタラクティブ
■PZG
■１月10日
■¥5,800

硬貨を並べて消していくという、ユニークなルールの落ちモノＰＺＧ。

TAC★

発想はわかるんだけど、この両替システムは、アクションパズルとして難がありすぎ。消せる数がコインによって違ったり、両替した金が画面に残るため、連鎖の形が感覚的に予測しづらい。コインの種類が多いため、ピンチの状態からのリカバリーが難しい…などなど。とにかく、オレとしては、ピンとこないところだらけでした。最後の方の相手だけ急激に強くなるＣＯＭ戦のバランスも、なんだかなぁって感じ。

50

城イドム

落ちてくるコインの消える条件が、"大きいコインへの両替"というアイデアはおもしろい。ただ、連鎖が発生しにくいため、（落ち物パズル初心者なら特に）爽快さは感じられない。また、グラフィックの描き方の関係上、パッと見ただけではコインの識別がしにくく、ビデオ出力でプレイしている人だとかなりツラいと思う。音楽、各種モードの味つけの少なさなど、どうも物足りないところばかりが目についてしまった。

50

ぷるるん！ with シェイプUPガールズ

■Ｊ・ウイング
■PZG
■１月10日
■¥6,800

シェイプアップガールズの映像も楽しめる。ブロック崩し系のアクションＰＺＧ。

ジュピター藤平

一見オーソドックスなブロック崩しに見えるが、このゲームは、残弾制になっていて、１ステージ中10発のボールが用意されている。１度に10発放ってガンガン消していくのもいいし、１つ１つ放って地道に消していくこともできるといったように、戦略性が高くなっているのだ。ボールの動きに重力が加わっているため、独特のプレイ感が楽しめるが、逆にブロック崩し特有のスピード感が殺されてしまっているのが惜しい。

65

ゆかマン

上の紹介には「ブロック崩し」と書いてあるでしょうが、このゲームは厳密にはブロック崩しではありません。打ち出されたボールが画面下方向に働く重力の影響を受けて放物線軌道を描くために、ブロック崩しとは違う思考法を要求されます。また、放物線の頂点でボールの速度がゼロになるので、ゲーム展開が実に退屈です。どうしてもシェイプアップガールズのムービーが見たいという人以外にはちょっとススメられません。

45

STREET RACER EXTRA

■UBIソフト
■RCG
■１月10日
■¥5,800

最大８人まで同時に対戦できるＲＣＧ。周回数など、細かい設定が可能。

城イドム

レース自体が大味なので、テクニックを磨こうという気持ちが起こりにくい。コースはたくさん用意されているけれど、それぞれが短めでシカケなども少なく、物足りない印象ばかりが残ってしまった。相手をフィールドから落とすモードなどもオマケ止まり。対戦プレイは８人まで可能だけれど、画面構成などの制約から、物理的には４人が限界という点もつけ加えておきます（２人同時までならまったく支障はないぞ）。

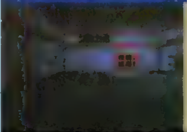
45

ゆかマン

コースをむりやり正方形に詰め込んでいるためか、狭い道にわらわらと車が殺到する、なんかちまちましたＲＣＧです。また、そのコースを敵車がスイスイ通り抜けてくもんだから、けっこうストレスになります。それを解消するためか武器攻撃ができるのですが、これも使用制限があるようで、また、よくわからない制限のため、よけいストレスになります。狙いたいところはわからないでもないんですけど…ちょっと、ねぇ。

50

公開されなかった手記



- Team Bughouse
- AVG
- 1月17日
- ¥5,800

全編にホラー映画のような雰囲気が漂う、リアルタイムAVG。

ジュピター藤平

コントローラのボタンすべてを使う操作体系は、最初は戸惑うものの慣れてしまえばかなり快適で、結構ゲームにのめり込める。ただ、(あらかじめ目に見えていても)室内の灯りをすべて灯さないとアイテムを入手できなかったり、銃を入手しても、スタート地点まで戻ってショップで弾丸を手に入れないと役に立たなかったりと、システム面で不親切な部分が目立つ。また、まばたきで画面が暗転するのもわずらわしい。

70

がんの字

時間の概念、アイテムの購入、部屋と廊下の明暗の要素など、さまざまなフィーチャーが盛り込まれたゲームシステムは悪くない。プレイヤーがとれる行動が多いのも、確かに面倒な側面もあるが、謎解きの幅が広がるという点ではプラスになっていると思う。が、それらのフィーチャーが十分消化しきれていないようで残念。あと、キャラクターのまばたきは、肝心なときに画面が見えにくくなったりして、逆に邪魔な気が…。

55

F1チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996

- ココナッツジャパンエンターテイメント
- SLG
- 1月17日
- ¥6,800

新鋭のF1チームのオーナーになって、全16戦のグランプリー挑むSLG。

がんの字

F1チームの運営シミュレーションというとちょっと難しそうだけど、このゲームでは、スポンサーとの契約から実際にレースに出場するまでの手順を、細かいアドバイスも踏まえてしっかり教えてくれるから、その点で尻ごみすることはない。プレイしていると、華やかなF1グランプリの裏側もかいま見れて、レースそのものがメインのゲームとはまた違った面白さがあるのだ。反面、RCG特有の爽快感は味わえないけど。

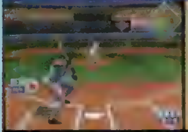
70

ゆかマン

チーム運営というよりはマシン開発シミュレーションといった感じです。複雑なセッティングも、よくできたインターフェイスのおかげで直感的にこなせるので、アドバイスをちゃんと聞いていれば最初からけっこう走れます。いったんレースに出ると、あとはピットインのタイミングしか指示できないのもいいですね。実名のドライバーを相手に、ちゃんと走ってくれるかなー、というドキドキ感を味わえるのが楽しいんですよ。

80

トリプルプレイベースボール



- EAG
- SPG
- 1月17日
- ¥5,800

野球を題材にしたSPG。大リーグの雰囲気が存分に楽しめる。

ネオ入道

プレイしている俺の魂がトリプルプレーってな感じで、けっこう力ぬけます。なんかね、味のしないガムを噛んでいるようなプレイ感。EAのSPGシリーズはキライじゃないだけに残念だなぁ。野茂も野茂っぽくないし……。でも、海外産野球ソフトとしてはそこそこのデキ。「爆発的な何か」がないぶんだけ、安心して遊べるのは事実。日本の定番ソフトに飽きた「マニア」くんなら、買い。ガンバレ、EAスポーツ!

45

オヤジ西岡

いかにもアメリカ的というか、細かい部分の作りが豪快なゲームですね。たとえばピッチング。直球か変化球のどちらかを投げるくらいしか、ピッチングに変化をつけられないので、ストライクゾーンのきわどいところを狙う、といったことができないんですね。また、メジャーリーグなのに、有名選手の個性的なバッティングフォームもきちんと再現されていないのもちょっとね。ファンはこういう部分にグッとくるのに……。

45

CIVIZARD 魔術の系譜

- アスミック
- SLG
- 1月17日
- ¥5,800

ファンタジー世界を舞台に、自分の領地の拡大を目指して敵やライバルと戦うSLG。

城イドム

壮大な目的に備えてコツコツと作業するSLG。自由度も非常に高いため、慣れるまではゲームの目的すら把握できない。自分の町と兵力を発展させる過程は楽しいけれど、覚えることも多いので、これではよほどのマニアでないと遊べない。私の場合、最初の3時間は何をすればいいかも理解できず、楽しくなり始めたのは5時間たってからだった(参考まで)。完成度は高いが、この手のゲームが好きな人にしかススメられない。

70

ドワーフ西谷

昨年春に発売されたSLG『シヴィライゼーション』のファンタジー版という趣。管理すべき要素は膨大、戦略パターンも異常なまでに多岐に及ぶという非常に手応えのある作品だ。ヘルプ機能も充実しており、システムの完成度も実に高い。しかし、それでもプレイヤーを選ぶゲームになっているのは否定できないところ。軟派なゲーマーにはちと厳しそうではある。頻繁なシークが少々気にはなるが、まぁ許容範囲内だろう。

70

今回の総評&次回展望

'97年のレビュー第1弾はいかがだったでしょう? ますます、タイトル数も増えそうな予感がする今年のPSですが、全タイトルのどこよりもやり込んだレビューをお約束します。

新年早々、わりと赤めな(オススメの多い)Part 1で気をよくしています。まずは、PS発売当初からのラインナップで何かと話題も多かった『プリメ』から。グラフィックのクオリティの高さはもちろんのこと、システム、操作性ともに問題なく、気持ちよくプレイできるという評判でした。シリーズのファンは文句なく買いといえそうです。また、『レイストーム』もアーケードを超えたクオリティの高さでSTG好きにはこたえられない1本になりそう。『新スーパー』も愛があれば多少の粗さは気にならない…でしょう。

さて、次号は例の超大作ソフトの発売日。レビュー班としましても総力をあげて取り掛かるつもりです。とはいえ、1プレイに数十時間は要するというソフトの性質上、レギュラー陣による正規のレビューはとても間に合いそうにありません。そのかわり、電撃PSの4人の精鋭攻略チームによる先行レビューをお届けする予定でいます。もちろん、レギュラー陣によるレビューも次々回(2/14発売号)あたりに必ず掲載しますのでご安心を。'97年最初の懺悔。前号VOL.37のP125のウォルフ中村となんでもゆうこの総評が入れ替わっていました。お詫びして訂正します。

岩崎啓眞

今回の作品もきわめてレベルが高く、『新スーパーロボット大戦』、『レイストーム』、『プリメ』の3本は、どれを買ったとしても、損をしたとは思わないだろうと断言できる。その意味ではどれを買っても問題なし。ただ、『新スパロボ』は、細かいところで前作より悪くなっている部分があるという弱点があるのも確か。また、『レイストーム』はシューティングなので、一般受けするかは疑問ですが、なんにしても楽しいレビューでした。

なんでもゆうこ

なんと言っても『プリメ』が今回のオススメ。ハラハラしたり喜んだりと、こんなに楽しい育成ゲームは久々でした。ただ、娘がプリンセスにはなれなかったのがザンネン。いつかは夢をかなえてあげるつもりです(笑)。あと、オススメにはしなかったけど『レイストーム』も良いデキ。私は特にビジュアルが気に入ったので、今度アーケード版もプレイしてみようっと。『BASTARD!!』はどんよりとした雰囲気が『キングスフィールド』シリーズっぽく○。

ウォルフ中村

『レイスト』は期待に違わぬデキ。『プリメ』も数値を上げ下げする作業を楽しめる人ならハマれる。私が育てた3人の娘はスタート時の状態が全員「ふつう」じゃなかったけど、それゆえに最初から悩まされたし(いい意味で)。『新スパロボ』は"改悪"部分が多くて前作ほどハマれなかった。が、十分に楽しめる内容ではある。戦闘中にソフトリセットがきくのもうれしい(笑)。70時間は遊べる(地上編しかやってないので正確な数字ではないが)のも魅力。

Part2代表 ほや〜ん田島

今回担当したのは『新スーパーロボット大戦』だけです。厳しい点をつけましたが、個人的には大好きなゲームです。実際、仕事も忘れてハマりまくってました。それだけに、いかにも、時間がないのが原因か? と思える不備が目だち、残念でなりません。ロードの長さも遊んでいれば馴れるレベルではありますが、今後のシリーズ展開ではこれで妥協せず、より良いものを作って欲しい。開発にあと半年かければ、最高のゲームになっていたと思います。

ビックリPS新記録

特集編

がんばる女の子プレイヤーの横顔を紹介しちゃうぞ♥

「女の子でゲームに一生懸命になっているのって、私だけ？」なーんて思っている人がいたら、ご安心あれ。がんばるプレイヤーを応援する当コーナーには、毎月たくさんの女性が参加してくれているのだ。今回は、そんな女の子の参加者にスポットを当てて、その中の何人かの横顔を紹介してみよう。

▲立花ゆみえさん（東京都）も、ガンバル女の子の1人。

女性のみなさん、私たちといっしょにガンバリましょう！

女の子だって、ゲームが好きなんです

佳月ひろさん（東京都）

▲みずみずしい雰囲気ただよう詩織ちゃんだね。綺麗なイラストありがとう。

「私はまだ中学生なので、『ときめき』関係の列とかに並んでたら、周りが背の高い男の人ばかりで浮いちゃって（笑）。ゲームが好きな女の子ってだんだん増えてきて、ゲームショップでも、ゲーセンでも、少しずつ女の子でも行きやすくなりましたけど、ゲームで記録に挑戦する女の子ってまだまだ少ないんじゃないかな。私は〝わーい記録が伸びた～〟ってはしゃぎながら遊ぶのが好きなんですが、こんな遊び方って女性も男性もないと思うんです。ほかの女の子も、もっともっとたくさん参加してくれて、お互いにどんどん記録を出し合えたらいいな」

私の本命はレイちゃんなのです

向野まりもさん（長崎県）

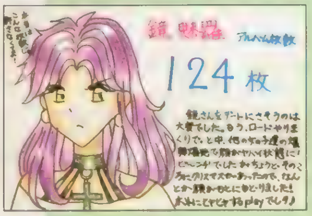
▲手間暇をかけられるのも、ゲームが好きだからこそ。応援してるよ！

「私、Vol.37で載せていただいた最低パラメータアタックとか、こういう曲がった（？）楽しみ方ばかりしています。とりあえず、大好きなレイちゃんでは、ホントいろいろな条件でクリアしていますよ。例えば、詩織ちゃんと見晴ちゃん以外の告白条件を満たしておいて、レイちゃんからの告白を受ける、ですとか。ほかの女の子をゴメンして、レイちゃんと結ばれたみたいで、結構感激でしょ。こっちのパラメータが低くても、気にかけていれば告白してくれる天使のようなところも好き。いや、愛はレイちゃんにあるのです。ああ、私って暇ね（笑）」

気楽に発表できるのはここだけね

桜井美優里さん（東京都）

「病気の弟のためにデートをキャンセルしちゃうとか、鏡さんは内面に優しいところがあるから好きです。アルバムアタックは、このコーナーを見て〝よし私も！〟って思ってチャレンジしてみました。周りにもゲーム好きな友だちはいますけど、自分の記録を見せられる友だちって私にはいないんですよ。どんな記録でもOKっていうのは、ほかにないので、このページには感謝してます」



◀桜井さんの心の中にある鏡さんの性格が、絵の表情に生き生きと表れているね。

私、優美ちゃんのファンなんですぅ

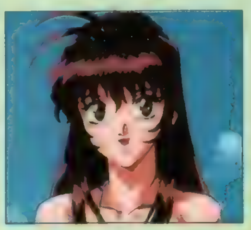
西村奈津子さん（埼玉県）

「『ときめき』の中では好雄君が大好きで、その妹ということで、女の子の中では優美ちゃんが一番好きです。ネームエントリーのときの名前は〝ひろあき〟でやったんですが、実はこの名前、私の好きな同じクラスの男の子からとりました。秘密ですよ、片思いなんですから…。この、ときめいている気持ちを込めて、がんばって（『ときめき対戦ぱずるだま』を）やってみました。好きな2人といっしょにがんばれた…って私が思っているだけですけど（笑）、楽しかったですね」

『ノエル』でがんばってみました

くぜかざとさん（秋田県）

「反射神経とかは自信ないですけど、キャラが好きな『ノエル』なら〝SLGだし私でもいける〟と思って参加しました。ハガキを送ってから、次の号が出るまでって〝載っちゃったらどうしよう？〟ってドキドキしますね。このページっていろんな募集をかけてくれるから好きです。女性専用って種目を見たとき、すごくうれしかった。『レイジ』には友だちも誘って参加しますからね！」



▶くぜかざとさんが一番好きなキャラは、話していて楽しい代歩ちゃんなんだって。

●強者へのほうび●参加者が600人以上の種目なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～150人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、149～50人で「1～3位に500円」、49～20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者100名以上の種目では「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選でそれぞれ1名ずつに2,000円も支給!? 下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるぞ（参加者20人以下の場合は賞金はなし）。

挑戦者募集中 キミの"ガンバリ"をこのコーナーで発表してみよう

こんな記録も大歓迎

1 募集外の記録もOK

募集が終わった種目でも集計作業はずっと続けているし、読者が自分で作ったルールの記録まで受け付けちゃうぞ。気軽にハガキを出そう。

◀募集外競技の代表作品「バイオハザード」

2 単なる自慢もOK

具体的な記録が残らなくても、「好きだからこそ、ここまでプレイしました」という自慢話も随時募集中なのだ。

3 作品の披露もOK

「アクアノートの休日」の漁礁のでき映えを披露するなど、キミの作ったゲーム中の芸術作品もどしどし報告してね。

目下募集中 ソウルエッジ

ルール タイムアタックモードでオールクリアまでのタイムを競う。使用するキャラは最初から選べる10キャラの誰でもいい。エッジマスターモードで入手した武器の使用もOKだ。サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なので、腕をしっかり磨いておこう。

しめ切り▶Vol.46号掲載分まで
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表!

申請記録 「ソウルエッジ」と明記して「ルール①/記録/使用キャラ/使用武器名」を書こう。競技は全キャラ共通で行うけれど、キャラ別の集計も行うので、ご安心を。違うキャラで再申請してくれた場合は、それぞれの記録を集計に加えているぞ。

ハガキに書くこと 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・年齢・申請記録(内容は種目ごとに違う)」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストを書き添えるのも大歓迎だ(封筒で複数のハガキをまとめて送ってくれてもいいぞ)。

申請ハガキのルール 申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書くこと(意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めています)。ハガキなど1枚につき、1人分の申請記録ひとつしか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードかビデオテープ(種目ごとに異なる)を送ってもらうからね(確認後に返却します)。

ルール タイムアタックモードで、LAKESIDE GATEのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、CLASS6で出現する3車種は不可。

しめ切り▶Vol.44掲載分まで
入賞時の確認▶メモリーカード使用

全参加者の記録を発表!

申請記録 「レイジレーサー」と明記して「ルール①/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を書こう。

旋回カーが有利!

レイジレーサー 目下募集中

ルール タイムアタックモードで、OVER PASS CITYのトータルタイムを競う。使用する車はGPモードで使用できる10車種。チューンナップは自由で、CLASS6で出現する3車種は不可。

申請記録 「レイジレーサー」と明記して「ルール③/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」を書こう。

加速カーが有利!

しめ切り▶Vol.46掲載分まで 入賞時の確認▶メモリーカード使用

目下募集中 女性プレイヤー専用の種目

レイジレーサー

ルール この種目は、女性プレイヤー専用なので注意。競技ルールと記録のしめ切りは「レイジレーサー」のルール①と同じなのだ。

申請記録 「レイジレーサー」と明記して「ルール②/記録/使用車種/ATかMTか/ネジコン使用か否か」をハガキに書こう。

ソウルエッジ

ルール この種目も、参加資格があるのは女性だけなのだ。競技ルールと記録のしめ切りは『ソウルエッジ』のルール①と同じだぞ。

申請記録 「ソウルエッジ」と明記して「ルール②/記録/使用キャラ/使用武器名」を書いて送ろう。使用した技なども解説してくれると、よりベター。

入賞の確認はメモリーカードと…
女性であることを証明するもの(免許証など)のコピーと、電話で攻略技術に関する簡単なインタビューをお願いするからね。

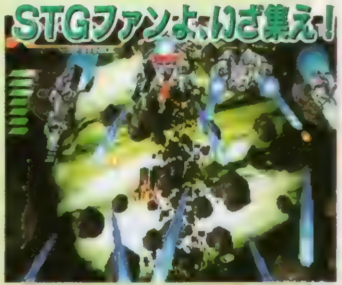
賞品 この部門はトップには、特別に希望のPSソフトを1本プレゼントするぞ。参加者の数に応じてプレゼントが増えるから、友だちも誘って参加しよう。

全参加者の記録を発表! 全記録発表は、それぞれの種目で、ルール①と②を共通で扱うぞ。

募集開始 レイストーム

ルール エキストラモードでのスコアを競う。コンティニューは使用しても構わない。自機は最初から選べるどちらを使ってもOKで、難易度ほかの設定は自由に決めていいぞ。

申請記録 「レイストーム」と明記して「スコア/選択した自機/オートかマニュアルか」を書こう。申請とは直接関係ないけれど、プレイをビデオに収めてくれているとうれしいな。



しめ切り▶Vol.46掲載分まで 入賞時の確認▶メモリーカード使用

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

しめ切り
Vol.42掲載分のしめ切りは2/4必着
Vol.44掲載分のしめ切りは3/4必着

次号の予告 勝者へのほうびとして、あの人気声優によるビッグな賞品が登場! お楽しみに!

●上でも触れているとおり、このコーナーでは募集外の記録でも受け付けているので、「実況パロディウス」や「パラッパラッパー」あるいは「スーパーパズルファイターIIX」のベストスコアなどの申請も待っているぞ。キミの好きなゲームで、これはと思わん記録を叩き出したら、気軽にハガキを出そう。●「レイジレーサー」のタイムアタッカーは今号の別冊付録のP37を絶対にチェックしてほしい。ここに載っている「高速スタート法」は、まさに革命的なテクニック。考案者の平出武志さん(長野県)は現在さらなる改良に挑戦中。次号で公開できそうだ!

4色奴隷 COLORのどれい

あけましてー！ 総天然色な新年！ このまま今年もハガキでGOなのです。増刊も熱いので見てみてねえ～ん。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4C」係

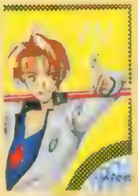
◀神奈川県 貞雅さん：文字中心のめずらしいスタイルの3DRPGです。小説を読むように、ストーリーが進んでいきます。渋いという声もありますが……これはこれでアリでしょう。

◀東京都 ヘルカオスさん：チョコボに乗る侍。カッコヨシなのです。関係ないですけど見習い騎士ってどの辺が見習いなんでしょう？ イカスのに。

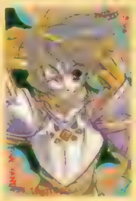
◀愛知県 麻里哼騎士団さん：そでのダボって感じがステキです。

◀東京都 谷川当雪さん：本当の自分って……発見できるんでしょうか？

◀東京都 晴菜さん：ロにくわえるのは置いといたとしても、目の色がキマクッテます。



▲兵庫県 茅雨ヤカナさん：指紋がグルグルでキュー



▼新潟県 高丸じえさん：フードがカッコイイです。

◀島根県 梶・春樹さん：この2人は仲よすぎです。分かり合えてる相棒って感じでいいですよね。

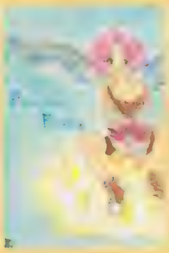
◀北海道 TOMYさん：守ってるって感じな2人。実際にこんなシーンはあるのでしょうか？

◀東京都 Mayーbeさん：な、なぜ、マークさんだけが……マキちゃんをじっと見てるのでよしとしましょう。

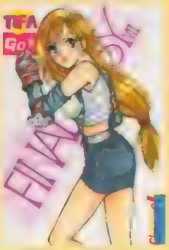
◀北海道 ベンジャミンさん：よく見ると、かわいい顔してバババンな服装のウェンディさん。

◀長野県 由貴恵さん：黒魔導士はスナフキンですか……テツロウっていうウワサもあります。

▲大阪府 柏田秀紀さん：「3」でもなかなかに強い彼。さすが主人公なのです



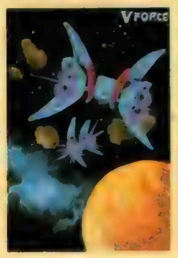
◀千葉県 鈴木臣さん：ほのぼのしたトーンがステキです。エミリオさんいつも泣いてますから……。



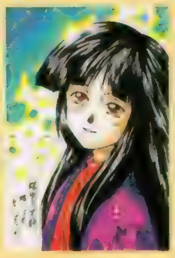
◀埼玉県 あゆむさん：ミニですよね。ミニ。つりバンドもかなりバブカフーンだし。

◀長野県 忍冬ゆうとさん：イベントでなく（SS版）戦闘でしゃべってほしいんですけど……。

◀山口県 高彩とおるさん：たまにTV電話かけたとき、こんなカッコだったりしたら……どきどきです

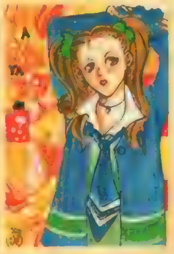


◀大阪府 メモンガーさん：SLG部分が弱めでもあれだけムービーがあれば……いいですよね？



◀北海道 ベンジャミンさん：確かに楊雲の笑顔はかなり見たいです。ニコニコって感じの。

▲高知県 寿花丸さん：天使です。羽根が見えます。恋すると、ね、見えますよね。



◀島根県 梶・春樹さん：首の絆創膏の下にはやはりキスマーク？ 誰の？ 恋人はどこに？

◀長崎県 三越夕子さん：ギャルに囲まれてうれしそうなヒーホーくんヒホ子ちゃんいるのに……

◀滋賀県 こちうりさん：続きが見たいですよね。キチンと終わるまでストーリー重視な作りなわけですし

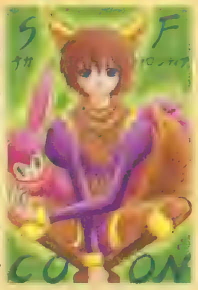
◀長崎県 ひろしさん：拳を合わせてガスって……包帯が意味深ですお守りでしょうか？

◇カラーイラストの基本：読者様のカラーイラストで構成されるこのページですが、2、3、耳寄りな情報がございます。いる、いい？ よろしいですか？ ①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので、色えんぴつなどを使用する時は要注意。かなり濃く書かないとダメ ②：掲載されるとポイントが加算：ルー

▲愛媛県　ｔｋｅさん：シズクは「闘神伝」じゃないみたいですけど、デヴィッドはバッチリなのでＯＫなのでしょう。きゅ〜んなんでしょうか？　何度プレイしてみてもいまいち性格がわからないような……　ストーリーモードが「３」の弱点でしょう

▲北海道　七海慎吾さん：ソフィアが超カッコイイです。色っぽいくちびると胸のラインがフナーンとしてるのが特徴ですよねぇ。目もステキです

◀北海道　鈴城芹さん：「ワルキューレ」どうなるんでしょうねぇ？



▲岩手県　碧並空さん：クーン大人気なのです。獣少年、獣少女にわくわくです

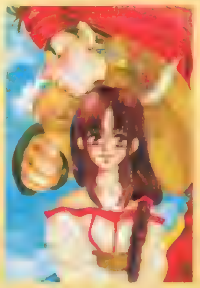
▶福井県　亀霧なみさん：彼女の参戦って、少しばかり強引のような気もしましたが……カワイイので許しましょう。それに強いですしね。露出度が高いと人気も高い〜の法則にも適ってますし。ボイスがへきへきなのもこれまた　です

▲東京都　タカオさん：耳のカエルがステキすぎです。

▼山口県　高彩とおるさん：カードでズガーン。

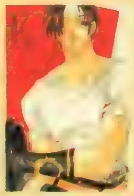
▲愛媛県　八代さん：魔法世界だって、学園生活は楽しいモノです。みんな若いですし。青春です。

▼群馬県　いずみ17さん：発売近し！　PSオリジナル部分がどんな感じかはまだちょっと謎なのです

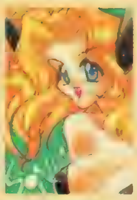


▲埼玉県　あゆむさん：エンディングには賛否両論あるようです。否の方が多い？　他が良いだけに……残念

◀静岡県　山本匡司さん：妖しく病んでて◯です

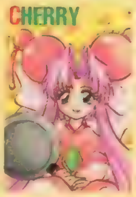


◀東京都　成瀬祥礎さん：……学生服はそろそろ……



◀愛知県　松下麻香子さん：黒ソニアは違う娘な感じ

◀愛知県　にゃんにゃんとやらさん：今度はＡＶＧです



◀山口県　高彩とおるさん：テレ東はアニメ王です

◀千葉県　小泉英夫さん：マテリアが唸る！

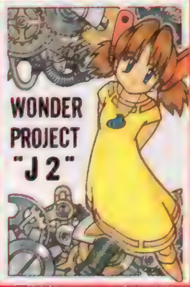
▲埼玉県　烏さん：次の「あすか」には先輩が参戦してもいいですよねぇ。あと……アニメ研究会とかロック研究会、物理部、卓球部、水泳部……想像するだけでなかなか楽しい攻撃がありそうなんですけど（笑）。陸上部もいいですよねぇ。さぁ、ここまで期待させる最新作、発表、発売はいつなのでしょうか？

◀秋田県　まいまいさん：厳しい人です。かなり

移植化計画出張版

[illegible]

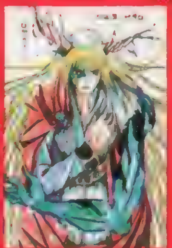
▲埼玉県 [illegible]



▲埼玉県 [illegible]

▲岩手県 [illegible]

▲ [illegible]



▲ [illegible]

▶ [illegible]

PlayStation
語れない想い、くださいい…。
始まりは高2の秋…。
恋に憧れる「武蔵野 香」「神谷高美」「羽田みゆき」と
キミをつなぐ交換日記の中で今、恋が加速する。
85日間のストーリーを通して育んだ愛に
ハッピーエンドは訪れるか……。
ドキドキ交換日記シミュレーション
m
……君を伝えて……
【emu】
CAST
坂本真綾
(武蔵野香)
佐藤多美
(神谷高美)
宮川美保
(羽田みゆき)
山口由里子
(赤坂真弓)
好評発売中
¥5,800(税別)
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ソフトの内容、価格は予告なく変更することがあります。
本ソフトを当社に無断で複製すること、および賃貸(レンタル)、
中古品販売(疑似レンタル)については、これを一切許可しておりません。
©1996 NEXUS INTERACT ©1996 DaZZ
(株)ネクサスインターラクト ゲーム開発スタッフ募集中
(企画、プログラマー、CGデザイナー、サウンドクリエイター、経理・総務)
Nexus Interact
株式会社ネクサスインターラクト
〒106 東京都港区六本木7-18-23 DKビル4F
TEL.03-5474-3584

電撃Play Question（プレイクエスチョン）

1997 HOW TO WIN

どうもぉ、電撃プレイクエスチョンでおま。今回もすごいでぇ、ごっつう攻略の目白押しやぁ。こりゃかなわんでぇワシ。以上、ニセ関西弁のリードでした。

©HUMAN 1996

クロックタワー2

少女ジェニファーと新聞記者ノランのシナリオを攻略。プロローグからラストシナリオまでのポイント教えます!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	ヒューマン	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) マウス
発売日	96年12月13日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

怖くてキモチ悪～いシザーマンとの必死の追いかけっこに、ハラハラしっぱなし。「ここらでシザーマンが出そう」ってときに、タイミング良く出現するとあんまし怖くないんだけど、不意をつかれたときは、もうビックリしまくり。「うわぁっ」てな感じで悲鳴を上げては、ひたすらパニックボタンを連打していた私を見て、まわりのライターさんもビックリしていたことでしょう…。とにかくまあ、ホラー好きにはピッタリのゲームです。恋人とプレイなんてのもグッドかも(笑)。（なんでもメカ）

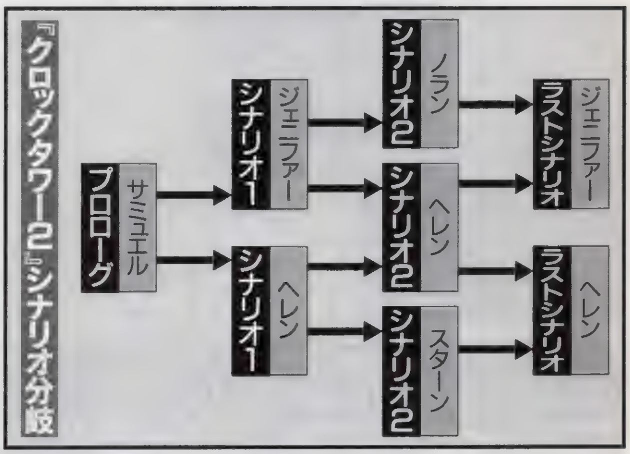
ジェニファー編攻略のカギをシナリオごとに紹介!

右のシナリオ分岐の表を見てもわかるとおり『クロックタワー2』はプロローグでの行動によりジェニファー編とヘレン編の大きく2つに分けられる。具体的にはプロローグで廊下に立っているハリスに2回以上話しかければ少女ジェニファー編に、それ未満だと犯罪心理学者ヘレン編に分岐していく。この2編の違いは、出現するアイテムや、シナリオ2の主人公が異なることだ。また、ジェニファーとヘレンの体力はまったく同じだが、ヘレン編はアイテムが多く出現するので、そのぶん攻略の手順が複雑になっているのも特徴。ここではジェニファーから新聞記者のノランを経て、ふたたびジェニファーが主人公となるシナリオを攻略!

プロローグのポイント

◀ハリスに何度話しかけるかでシナリオが分岐する。

▶最初の条件は、リックに鑑定を頼むこと。



◉シナリオ1も重要だ

大学研究棟にはシザーマン回避ポイントがあちこちにあるので、もしはち合わせしても容易に回避したり撃退したりできるはずだ。研究棟で入手可能なアイテムの主なものは、1階倉庫にある「油さし」、警備室の「非常用の鍵」、2階研究室の「治療室の鍵」だ。なかでも「油さし」はラストシナリオのあるポイントで使用する重要なアイテムなので、絶対に手に入れよう。また屋上で「非常用の鍵」を使うと、ハシゴを降ろして脱出できるぞ。

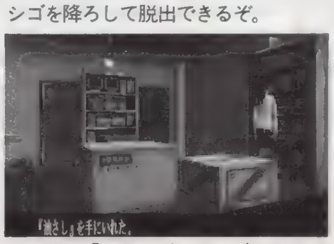
◉シナリオ2のカギは「仮面」

シナリオ2の舞台、リック老人宅は狭いので、シザーマンを回避できずにピンチに陥ることがよくあるので、パニックボタンを連打して一時的に回避しよう。連打回避だけだとシザーマンはまた追いかけてくるので、素早く回避ポイントに逃げ込むこと。ここで見つかる重要アイテムは、1階洗濯場の「粉せっけん」と2階寝室の「魔像」。その後、台所の木の仮面を調べるといきなり襲いかかってくるので、テーブルの上の花瓶をぶつけてやっつけよう。

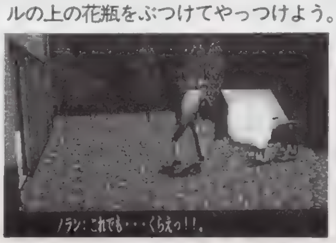
◉ラストシナリオの舞台は難所だらけの城!

広いバロウズ城には多くの謎が隠されている。すみずみまで念入りに調べないと、あっという間に詰まってしまうぞ。特に1階キッチン奥の食料倉庫にある隠し通路は見逃しがち。倉庫を歩いたとき、周りと音が違っている床があれば、そこが隠し部屋(ワイン貯蔵庫)への入り口。周辺もよく調べてみよう。また鉄格子奥のテラスから、右側の細い足場に移れるのは知っていたかな? 進んでいくと、ノランとの再会が待っている。そして シナリオ終盤で行ける書庫でも、キッチンと同じように床を調べれば部屋を発見できるぞ。書庫ではさらに、入り口付近のイスに乗ることで本棚の上にある「家系図」が手に入る。重要なアイテムなので見逃すな!

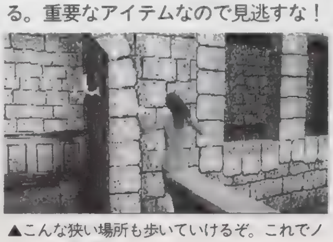
◀床がきしむ音が微妙に違うポイントを調べれば、隠し部屋のワイン倉庫に!



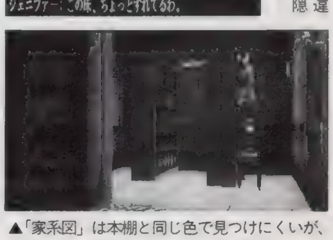
▲この棚に「油さし」がある。必ず取ろう。



▲庭の狂犬に「粉せっけん」をぶつけて脱出。



▲こんな狭い場所も歩いていけるぞ。これでノランがいる部屋へ入れるようになる。



▲「家系図」は本棚と同じ色で見つけにくいが、書庫の入口付近にあるイスに登れば取れる。

ポイント Q&A

Q：ジェニファーでプレイしています。ラストシナリオでノランの部屋に行ったあと、進まなくなってしまいました。どうしたらよいですか?

A：ひょっとしたらキミはまだ「書斎の鍵」を手に入れていないんじゃないかな? そうだとしたら、まず紅白のベッドがある寝室に向かおう。そこでベッドの間にある小さな棚を調べると、ネズミが走り出てくる。ネズミは部屋のスミに逃げ込むので、今度はその場所をチェックしてみよう。そこで「書斎の鍵」を発見できるのだ。

DESERTED ISLAND

デザーテッド アイランド

©1996 KSS

気分はマゼランかコロンブス？　かきたてられる探求心のままに、未知の孤島に隠された秘密を白日のもとにさらすのだ！

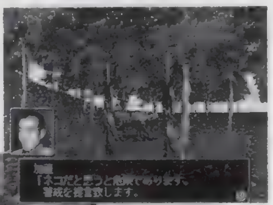
ジャンル	3D探検シミュレーション	価格	¥5,800
メーカー	ケイエスエス	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	96年11月29日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

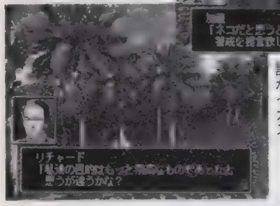
旅行などで初めて訪れた場所は、ただ歩いているだけでもいろんな発見があって楽しいもの。それが謎と神秘にあふれた無人島とくれば、探索する楽しさもひとしおだと思うのだ。この「デザーテッドアイランド」は、ちょうどそんなシチュエーションの３Ｄ探検シミュレーション。探検隊の面々が上陸した島には未知の生き物や植物が多く生息していて、島の中の様々な場所を歩きながらそれらを発見してまわれるのだ。もちろん、それ相応の危険や苦難もともなうのだが…。　（がんのじ）

アイテムリストと発見物一覧でキミを完全フォロー！　いざ未知なる冒険へ!!

このゲームでは最初に、イギリス、アメリカ、日本、ドイツの４カ国の中からどの国の探検隊で冒険するかを選べる。といっても、国ごとの有利や不利は特に存在しないのでご安心（？）を。国の違いは、冒険に対する目的や意識、そして根本的な考え方という形でゲームの流れに影響するのだ。たとえば新種の生物を発見した場合、イギリスの探検隊は相手に対して友好的に接するが、日本だとかなり警戒心が先に立つ。このように、直面する状況ごとに各国の対応はかなり異なるぞ。一度冒険を終わらせても他の国でプレイすれば、また違った視点からゲームを楽しめる。どうせやるならすべての国でのパーフェクトクリアを目標にがんばろう！



▲日本の探検隊は少し堅苦しい。日露戦争直後だから、無理もない？



◀崇高な探求心のみで動くイギリスの探検隊。小気味よい会話がイカス。

これだけ知っておけば大丈夫！　探検隊の３つの心得

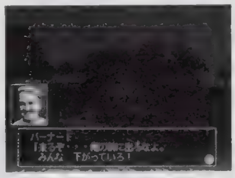
◉遠出の際には準備を万全に

ベースキャンプから遠出をする際には、携帯食料はもちろん、ランタン用油や解毒剤なども十分に用意して出発しよう。これらの準備を怠ると、探索の途中でやむなくベースキャンプに引き返すハメになる。

▶探検隊が持ち運べるアイテムの総重量は決まっている。とりあえず携帯食料はたっぷり用意していくこと。

◉夜の強行軍はできるだけ避けよう

夜行性の動物を探すときなど、必要に迫られないかぎり夜間の行動は避けよう。夜は視界が狭く発見物が見つけづらいうえに、闇に紛れてどう猛な野獣が目を光らせている。襲われたら生き残るのは不可能に近いぞ。



▶孤島の夜は、未知の危険がいっぱいだ。夜間の行動にはこまめなセーブを欠かさないようにしよう。

◉ステータスアップは仲間の役割を考えて

探検隊を編成している６人の隊員たちは、島の探索においてそれぞれ違った役割を担っている。彼らの役割をしっかり把握し、それに必要なパラメータを上げていくことも重要なポイントだ。隊員の各種パラメータに振り込める「功績ポイント」は、発見物を見つけて博物誌に記録すると得られる。隊員のパラメータが上がれば探索は少しずつ楽になっていくぞ。基本的に、探索のメインになる主人公（リーダー）と助手は知力と注意力を重点的にアップさせる。残りのメンバーは、案内役のポーターが器用度と体力、医者は知力、兵士は体力と反射力、そして犬は注意力を主に上げていけばＯＫだ。

◀発見物を見つけるたびに、面倒がらずにパラメータをこまめに上げるのが好ましい。注意力などのパラメータが上昇すると、感覚が鋭敏になり動物や植物などを発見しやすくなる。探索は少しずつ楽になるのだ。

ゲームに登場するすべてのアイテムを完全紹介！ パーフェクトアイテムリスト

名称だけではいまいち効果がわからないアイテムもこれさえ読めば一目瞭然となっている。また、効果だけではなく、重量やアイテムの分類などもこれでバッチリ！　ぜひともキミのプレイに役に立ててほしい。

名称	重量	分類	効果
ダウジング	500g	装備	発見物を見つける確率が５アップする
紅茶セット	2000g	装備	装備すると精神力が20アップする
はちまき	500g	装備	装備すると精神力が30アップする
携帯ナイフ	500g	装備	装備すると器用度が20アップする
なた	1000g	装備	装備すると筋力が50アップする
ウサギの足	500g	装備	装備すると精神力が20アップする
双眼鏡	1500g	装備	レーダーマップの効果範囲が少し増える
思考増幅器	1000g	装備	装備すると知力が50アップする
虫眼鏡	100g	装備	発見物の正体が確定するまでの観察時間が減る
筋力増幅器	2000g	装備	装備すると筋力が60アップする
水筒	300g	装備	装備すると精神力が10アップする
栄光の手	500g	装備	動物を捕獲できる確率が10アップする
コンパス帽	100g	装備	レーダーマップの効果範囲が少し増える
霊波探知機	600g	装備	動物を見つける確率が５アップする
お守り	10g	装備	装備していると敵の攻撃に当たる確率が10%減る
ランタン	800g	必需品	周囲を明るく照らし出す、夜の探索の必需品
ランタン用油	10g	明かり	ランタンの効果を３時間持続させる
懐中電灯	600g	必需品	周囲を明るく照らし出す、夜の探索の必需品
電池	200g	明かり	懐中電灯の効果を３時間持続させる
ろうそく	50g	明かり	３時間のあいだ周囲を明るく照らす
銃剣	800g	必需品	敵と戦うための武器、攻撃力+10
Rライフル	2500g	必需品	敵と戦うための武器、攻撃力+30
Eライフル	2800g	必需品	敵と戦うための武器、攻撃力+30
Gライフル	2500g	必需品	敵と戦うための武器、攻撃力+30
八九式歩兵銃	3000g	必需品	敵と戦うための武器、攻撃力+30
ライフル用弾丸	50g	弾丸	１回だけライフルで攻撃できる
謎のメモ1	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ2	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ3	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ4	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
謎のメモ5	0g	メモ	謎のメッセージが書かれたメモ
携帯食料	1000g	食料	空腹度を20%回復する
ヤシの実	1000g	食料	空腹度を20%回復する
水子の実	1000g	食料	空腹度を20%回復する
パパイヤ	1000g	食料	空腹度を20%回復する
ヤム芋	1000g	食料	空腹度を20%回復する
錨大根	1000g	食料	空腹度を20%回復する
なよ茸	1000g	食料	空腹度を20%回復する
低木キノコ	1000g	食料	空腹度を20%回復する
応急キット	200g	医療	HPを10ポイント回復する
解毒剤	500g	医療	毒に侵された仲間を治療する
並木の実	30g	医療	毒に侵された仲間を回復する
おおばこの葉	30g	医療	病気にかかった仲間を回復する

ポイントQ&A

Q：ベースキャンプの近くに椰子の木を見つけたのですが、この実は取って食べたりとかできないのですか？

A：おっ、なかなかいいものに目をつけましたね。結論からいうと、椰子の実は期待どおり食べることができます。しかし、じかに木に上って取ることはできないので、実が落ちてくるのを待ちましょう。探索を終えてベースキャンプに戻ったときなどに、こまめに調べてみるといいでしょう。

不思議がいっぱい、謎の孤島に分布する発見物の所在地を大公開！

フィールドの移動中に△ボタンを押すと、島の縮小マップが表示される。マップは踏破した部分だけが着色されていて、未探索のエリアが一目でわかるぞ。このマップを見ながら、ベースキャンプを拠点に少しずつ行動範囲を広げよう。もちろんその過程で、念入りに発見物を探すことも忘れないように。なお、このゲームではキャンプを張って「帰国」のコマンドを選ぶと、いつでも冒険をやめて本国に帰還できる。そのかわり、島の探索が満足に達成されていないと、国に帰った主人公には悲惨な結末が待っているのだ。逆にいえば、自分から本国に帰ろうとしないかぎり、いつまでも島での冒険は続けられるということになる。本当に納得いく成果を得られるまでは島にとどまろう。

博物誌コマンドで発見物をチェック

◀見つけた発見物は博物誌に書き込まれる。博物誌はいつでも見ることができるぞ。特徴や習性の詳しい説明の他に、写真も添付されている豪華な内容（笑）だ。発見物の姿が鮮明に撮られている写真はホントに必見。

困ったときには食料にも!?

▶一度見つけた動物に再び出会うと、やはり国ごとに面白い反応を見せる。そして、なんと食料として捕獲することができるのだ！自給自足はサバイバルの基本だが、むやみに生命を奪うのは考えもの。本当に困ったときだけに…。

些細な変化を見逃さずさまざまなものを発見するのだ

◉マップをたよりに発見物を探そう

移動中の画面に表示されている、探検隊の周囲だけを映した小さなマップ。これは、近くに存在する発見物の詳しい位置がわかるレーダーなのだ。マップに白い点が表示されたら、そこには発見物があるぞ。走り回っている動物などはすぐに表示されている範囲から出てしまうので、マップは常にチェックしておこう。

◀マップに表示された白い点はすべて発見物。逃げられてしまわないよう、慎重に接近。

◉音や鳴き声からも存在はつかめる

マップのレーダーに表示されないほど遠くにいる動物の存在を、足音や鳴き声で察知できることもある。不自然な物音がしたなと思ったら、周りをぐるっと見回してさぐりをいれてみよう。遠くに動く物体を確認できたら、それが音の主である可能性が高いぞ。目だけでなく、耳を使って探すことも重要なのだ。

◀犬が何らかの気配を察知して教えてくれることもある。なかなか賢いお供なのだ。

◉隊員の意見にも耳を傾けよう

キャンプ画面では食事や休息などのほかに、隊員たちと冒険についての意見をかわす会議が行える。それぞれの見方でそのときの状況を判断している仲間たちの意見は、探索を続けるうえでのよい参考になるぞ。また、携帯食料やアイテムのストックが少なくなっていると、ベースキャンプへの帰還をうながされるのだ。

◀こまめに隊員の意見を聞いておけば、スムーズに探索を進められるぞ。

キミはどれだけ見つけられるかな？ パーフェクト発見物リスト

動物、植物、鉱物などなど、島で見つけることができるあらゆるアイテムを残らず大公開しよう！ 発見したものからチェックしていけば、すべてのアイテムを見つけることができるかもね。がんばって島中を探し回るのだ！

発見物の名称	出現場所	発見率(昼)	発見率(夜)
ちび黒熊	島内全域	90	60
とびざる	島の東南部および北西部	60	30
うるるざる	島の北部および南西部	40	20
やまあらし	島の東部および北西部	60	90
森エルバッキー	島の東部および東南部	55	25
妖精ネズミ	島の北東部および中心部	40	20
袋ウサギ	島の東部	50	20
鼻行類	島の中心部	50	20
みなみおおかみ	島の中心部および東南部	60	30
双頭コウモリ	島の南西部	45	75
ラルイル	島の東南部	50	80
アルミー	島内全域	35	65
花ハイエナ	島の東部	85	55
木の実ウサギ	島の北東部および東南部	55	25
耳無し石担ぎ	島の北東部	15	55
ハーアン	島の西部	90	60
ヴォルパーティンガー	島の東南部	45	75
かつぎいたち	島の北西部	80	50
線引きアルマジロ	島の中心部	50	20
うちわザル	島の南部	20	50
あまがさリス	島の中心部および南西部	50	20
光コウモリ	島の西部	20	50
かがみねずみ	島の南部	50	20
かぶりねずみ	島の東部	60	30
つながりリス	島の北西部および東部	50	20
グレーグレー	島内全域	80	80
とびねずみ	島の南部	20	50
グルーガー	島の南西部	35	65
チョイチョイ	島の北東部	40	70
サウスアイランド	島の東部および中心部	60	30
チャックウィル	島内中心部	25	55
丹頂孔雀	島の北西部	75	35
ドードー	島の中心部および東南部	95	55
走りハチドリ	島の北西部および南部	50	20
大白鷲	島の東部	80	50
七色インコ	島の北西部および東部	65	35
ギルインデ	島の中心部および東部	45	20
にじさぎ	島の北西部	70	40
カラキーウィ	島の北西部	20	50
尾長フクロウ	島の南西部および南部	30	60
小人フクロウ	島の東部	20	80
逆さフクロウ	島の北部	20	85
孔雀ニワトリ	島の北東部	65	35
フライングチキン	島の東部	55	25
入り江ワニ	島の海岸付近	70	40
だんご蛇	島の北東部および中心部	45	20
星見イグアナ	島の東部	30	60
アムピスバエナ	島の西部	65	35
バハムート	島の北部	50	20
水色トカゲ	島の中心部	40	70
ウェンソル	島の北西部および中心部	20	50
ディスプラティス	島の北東部	30	60
ヴィーウェン	島の南部	55	25
力士大トカゲ	島の北部	30	60
走り亀	島の中心部	50	20
象牙トカゲ	島の南部	55	25
サファイア	島の北西部および東部	55	55
フルーツタートル	島の北部および南西部	70	40
グリーンドレイク	島の北東部	50	20
風鈴蛙	島の南部	50	20
とびガエル	島の北部	55	25
逆巻きじょうろ	島の中心部	50	20
ゆらゆらさんしょううお	島の川辺付近	50	20
レッド	島の北東部および南西部	50	50
シロサンショウウオ	島の川辺付近	65	65
気球虫	島の中心部および南部	55	25
すかしあげは	島の北部	50	20
ジャイアン	島の中心部および南西部	90	90
ジャイントゼセリ	島内全域	60	60
つるつるまんじゅうがに	島の南西部	35	65
タルグラン	島の中心部	55	25
リンファン	島内全域	20	20
タブタブ	島の北西部	45	45
ヤブオレン	島の南西部	50	20
カーグラン	島の東部	35	35
マーロー	島の北東部	35	65
ペルユビエル	島の南西部および北部	35	65
エドリシン	島の南部	50	50
ファンエヴァンドレイル	島の中心部	30	30
とあみぐも	島の中心部	35	65
椰子の木	島の東南部	100	100
熱帯桜	島の北部	100	100
水子の木	島の北西部	100	100
踊り木	島の北西部	55	25
パパイアの木	島の東南部	100	100
トレント	島の中心部	100	100
並木	島の東南部	100	100
命の木	島の中心部	25	15
幻つつじ	島の北部	40	10
月光花	島の中心部	20	70
じゃこう百合	島の北西部	45	20
舞花	島の北東部	25	10
綿菓子花	島の中心部	50	20
風来花	島内全域	?	?
バイオリン草	島の西部	25	25
ガルエンディル	島の西部	40	20
風車	島の北東部	30	10
鞠転がし	島の北部	35	15
夜行花	島の北西部	20	80
不和調花	島の北西部	45	15
花束	島の北西部	70	30
起き上がりこぼし	島内全域	40	20
車前草	島の南部	80	40
ネズミ取り草	島の北西部および南部	30	15
爆竹草	島内全域	55	30
ヤム芋	島の中心部	65	25
首吊り草	島の南西部	30	15
チャンバラ草	島の南部	40	20
雨傘草	島の中心部	45	25
錨大根	島の北東部	55	35
水かけ草	島の南西部	40	20
鬼の舌	島の北部	30	10
導き草	島の北西部	45	35
生け贄草	島の西部	25	10
酔っ払い草	島の北東部	50	30
締め付け草	島内全域	35	15
縄蔓	島の中心部	?	?
バネ蔓	島の北部	50	30
血走り	島の南部	50	30
なよ茸	島の北東部	30	10
なよ茸もどき	島の北東部	45	25
バブイート	島の北西部および東南部	45	25
血吸い羊歯	島の西部	25	10
低木茸	島の北東部	30	10
水角苔	島の南部	50	30
赤苔	島の南部	35	15
ラーソル	島の東部	45	25
時計草	島の南西部	50	30
鉄鉱石	島の北東部	40	40
鉛鉱石	島の北部	50	50
モリブデン鉱石	島の北部	70	70
クロム鉱石	島の北部	50	60
水晶鉱石	島の西部	50	50
黒曜石	島の東部	35	35
銅鉱石	島の東部	70	70
錫鉱石	島の東部	45	45
ダイアモンド	島の東南部	40	40
硫黄	島の南部	25	25
透閃石	島の南西部	70	70
頑火輝石	島の南西部	40	40
十字石	島の南部	30	30
アダム鉱	島の北西部	45	45
スコロド鉱	島の中心部	35	35
砂漠の薔薇	島の東部	50	50
たんばん	島の北部	30	30
方解石	島の北部	45	45
鉱物化した貝	島の北部	50	50
金鉱石	島の中心部	30	30
石炭	島の東南部	25	25
アダマンタイト	島の北部	65	65
オリハルコン	島の西部	25	25
ヒヒイロカネ	島の南西部	20	20
輝氷石	島の東部	30	30
浮遊石	島の洞窟内	35	35
寒暖石	島の南西部	25	25
鏡石	島の西部	30	30
塩双石	島の北部	40	40
ミリアタイト	島の南西部	35	35
ローク石	島の東部	45	45

ポイントQ&A

Q：森を探索していたときに、人間の言葉を話すおかしな球体を見つけました。あの気味の悪いものは何なのですか？

A：この島には、はるか昔の人間（？）が残したと思われるしゃべる球体がいくつか存在しています。ここではその正体について多くは語れませんが、島に秘められた謎を解き明かす重要なキーポイントであるとだけいっておきましょう。

シヴィザード

冬の長い夜、こつこつと魔法帝国を育てるのも悪くない
そんなアナタにはこの本格派ＳＬＧがオススメです。

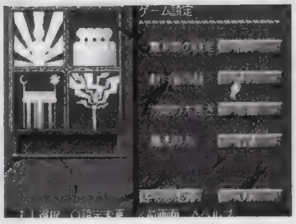
ジャンル	SLG	価格	¥5,800
メーカー	アスミック	対応周辺機器	メモリーカード（7ブロック）
発売日	1月17日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ジミなんスよ。全体的に。もうジミーといえばブランカってくらい、ジミ。操作性も決してよいとはいえません。でも…でもですね、ＳＬＧ魂を揺さぶる何かがあるのです。さすがは名作「シヴィライゼーション」を継ぐ（？）ゲームであります。まあジミジミいいましたが、コマとコマがぶつかり合うだけの前作に比べれば、専用の戦闘シーンがあるだけコンシューマ向きにアレンジしてあるわけだし。個人的にメチャ好きだけど、もう少し、オタク系なエッセンスがほしかったなぁ。ダメすか？（魔）

本格派ＳＬＧとはこれなのだ！ 魔法の力で世界征服してみましょう

最初に断っておきますが、『シヴィザード』は本格派です。ちゃんとコンシューマ向けにアレンジされているとはいえ、軟弱なＳＬＧに慣れてしまっている我々には歯が立ちません。わけわかりません。少しずつ少しずつ、まずは慣れることから始めましょう。



◀プレイヤーは1人〜4人の敵魔導師を滅ぼすか、究極の呪文を唱えることで勝利を得る。

キャラクターメイキング編

まずはプレイヤーの分身であるところの魔導師メイク。最初は用意されているキャラでプレイするのもいいけれど、どうせならこだわらないとね。

▲呪文書にするか……スキルにするか…とてつもなく大きな問題である。

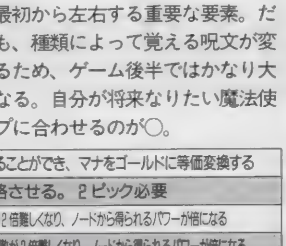
ポイント1◉呪文書＆スキル

キャラメイクの要は呪文書とスキル。限られたポイント（＝ピック）を振り分けることになる。下の表の通り、スキルはゲーム進行を最初から左右する重要な要素。だが呪文書も、種類によって覚える呪文が変わってくるため、ゲーム後半ではかなり大きな力となる。自分が将来なりたい魔法使いのタイプに合わせるのが○。

錬金術	街で結成される部隊すべてに魔法の武器を持たせることができ、マナをゴールドに等価変換する
戦将	支配下にあるすべての部隊をレベル昇格させる。２ピック必要
カオス	カオス系呪文の研究力を15%高め、コストを15%低減させ、消散が２倍難しくなり、ノードから得られるパワーが倍になる
ネイチャー	ネイチャー系呪文の研究力を15%高め、コストを15%低減させ、消散が２倍難しくなり、ノードから得られるパワーが倍になる
ソーサリー	ソーサリー系呪文の研究力を15%高め、コストを15%低減させ、消散が２倍難しくなり、ノードから得られるパワーが倍になる
ダーク	ダーク系呪文の研究力を15%高め、コストを15%低減させ、消散が２倍難しくなり、ノードから得られるパワーが倍になる
ディバイン	神殿、寺院、パンテノン、大聖堂から魔導師が得られるパワーと沈静効果を50%高めることが可能
賢人	すべての呪文の研究速度を25%速める
チャネル	自軍の砦の中と同じように、戦場で特別コストをかけずに呪文を使うことができる。呪文の維持コストも通常の半分で済む
ミラーン	アルカナスではなく、ミロールの世界からゲームを開始する
秘術	魔導師のスキルを10ポイント増やして、唱えた呪文の消散を２倍難しくし、スキルを増加したうえ、消費されるマナすべてに50%のボーナス
魔操力	呪文に投入したマナの効果を25%増強することがすることができる
ノード	すべてのノードから得られる魔法のパワーを２倍にする。ノードでの戦闘中にかけた呪文は、ノードパワーの消散に対して免疫を持つ
名声	最初から10名声ポイントを持ってゲームを始めることができる。さらに英雄や傭兵の雇用機会と魔法アイテムを購入できる機会が倍になる
ルーン	魔法を消散させるタイプの呪文の威力が倍になる。さらにアーケインの呪文の研究力に25%のボーナスがつき、コストは25%低減される
召喚	すべての召喚呪文のコストと呪文研究コストを25%低減し、幻想生物の維持コストを25%低減する
魅力	英雄と傭兵の雇用経費と、魔法のアイテムの価格を半分にできる。外交によって生じる不利な結果を半減させ、有利な結果は倍にできる
創造技巧	魔法のアイテムの製造コストを50%低減させ、神器創造と、魔法道具創造呪文を持ってゲームをスタートすることができる

ポイント2◉種族

自分の操る魔導師ができたら次に自分の率いる種族を決定しよう。当然、戦闘のみに目を向ければモンスター系の方が強い。が、このゲームは目先の戦闘に勝つだけでは×。建物を造り文化、文明を発展させないと最終的には生き残れない。まあ、でも他部族の村を襲ってそこを育てればいいので、あまり深く考えなくても可。



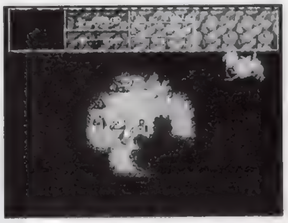
▲身体の頑丈なモンスター系が好みならミラーンのスキルが必要。

ゲームスタート編

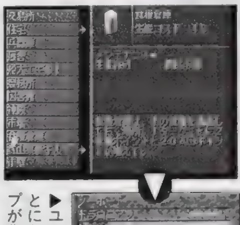
準備ができたらさっそくゲームスタート。ゲームの最初にやらねばいけないことは、『シヴィライゼーション』とほぼ同じ。都市開発は非常に大切なのです。

ポイント1◉建設

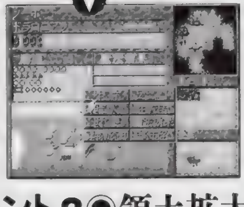
このゲームは新規で始めるたびに新しい大陸がクリエイトされる。最初、街の周りは真っ暗でなにも見えない。つい探索部隊を出して周辺を探りたくなってしまうが、それは大間違い。探索はあとにして、まず、最初に建設する建物を決定しよう。選択さえすれば、あとはターンを進めるだけ。完成するとちゃんと教えてくれる。



▲ゲームスタート時。ＭＡＰの大部分が闇の中。まあ、見えなくても大丈夫。



◀どんな都市でも、とにかく最初は食糧倉庫。造れなければ建築士会館を。



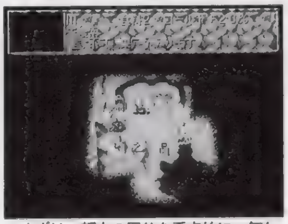
▶ユニットはまだガマン。とにかく都市のパワーアップが先決。

計画性が大切なのだ

最初に建設する建物はどれがいいのか？それは「食糧倉庫」である。これは『シヴィライゼーション』をプレイしている人なら誰でも知ってる必須な建設物。まずはこれ。ただ放っておいてもそれなりに住宅は増えていくが、食糧供給がキチンとしていると繁栄のスピードが格段に違う。そして次に「市場」。これで、人口の増加率、ゴールドの収入が格段にＵＰしたハズ。序盤は敵もまだまだ弱いので、攻め込んで来る余力はない（来たらあきらめてリセット）。とりあえず国力を高めるのが先決なのである。

ポイント2◉領土拡大

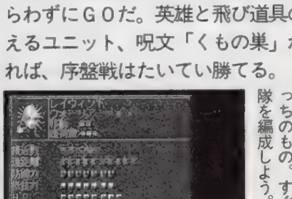
国力がある程度上がってきたら、領土拡大に旅立つことになる。戦闘部隊でガンガン探索していくもよし、セテラー（＝違う場所に都市を造れるユニット）で新たな都市の建設に着手するもよし。自分の操る魔導師、種族の能力に合わせて領土を拡大していこう。この辺の旅立ちのタイミングを誤ると致命傷になるので要セーブだけど（笑）。



▲まずは、都市の周りを重点的に。何かあったらすぐにセーブなのだ。

軍隊で行く

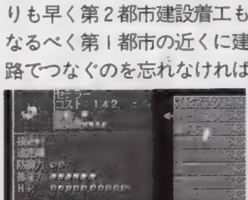
自分の種族が戦闘向きであったり、早期に英雄が雇えたりした場合はためらわずにＧＯだ。英雄と飛び道具の使えるユニット、呪文「くもの巣」があれば、序盤戦はたいてい勝てる。



◀英雄が訪れてくれればこっちのもの。すぐに攻撃部隊を編成しよう。

都市を増やす

資料によると人口が６千人程度になったら旅立つべし、らしいが、ソレよりも早く第２都市建設着工も悪くない。なるべく第１都市の近くに建設し、道路でつなぐのを忘れなければ大丈夫だ。



◀セテラーを雇用すると人口がマイナス千人。先にエンジニアを雇用しよう。

ポイントQ&A

Q：キャラメイクの際、結局何が大事なんでしょう？　なんだか全部大事な気がするんですけど……。適当でいいんでしょうか？
A：実は、呪文書もスキルもどちらも大切な能力なのです。回復系の白の呪文書は最低１冊は欲しいです。スキルでは名声と戦将。戦闘でバリバリと敵を倒していきたい人には絶対必要でしょう。特に名声は英雄を雇い入れる確率が高くなるのがステキすぎです。

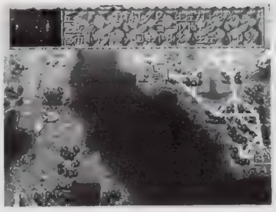
ハンマーハンド／バーサーカー／バード／バーバリアン／バイクマン／バシリスク／バイクマン／バイロエーテル／バイロタイタン／バラディン／ヒーラー／ヒドラ／ビーストマスター／ファントム／ブラックナイト／ヘルハウンド／ベヒーモス／ペガサス／ホースボウマン／ボウマン／ボグファントム／マジシャン／マンティコア／ミノタウル／ユニコーン／レイス／レンジャー／ローグ／ロングボウマン／ワーウルフ／ワーロック／ワイバーン／ワインドメイジ
©1994,1995 Simtex Software,MicroProse.All Rights Reserved.

ゲームマスター編

序盤を乗り切ったら、あとは世界制覇に向けてまっしぐら。ライバルどもを踏み潰してやるです〜。

実は、序盤からイロイロ考えてゲームを進行させていないと、中盤からがきつくなります。特に敵が成長して巨大な国を形成し始めていたら要注意。うかつに手を出すと、痛い目にあうこと間違いなし。ここではポイントごとに勝ち抜くための戦略をお教えしましょう。ちなみに守らなければいけないのは右の4カ条。どれもとても大切なことなので、決して忘れないように。

マスターへの道
- マップをよく見る
- 計画都市
- 戦闘で勝つ
- 英雄を大切に

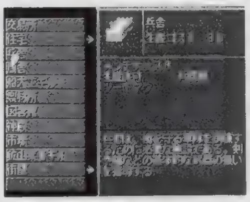


◀マップ上にはイロイロなものが「落ちて」いる。金や銀鉱脈などのそばに都市を造れば、当然収入は多い。道路を引くとさらにボーナス。

▶範囲は都市の上下左右2スクエア。この中にないとダメ。ミスリルやアダマントの場合、それらの金属を使った武器を持った戦闘部隊が完成する。

ポイント1◉建設物に注意

下の表にあるのが都市で造れる全建設物。これらは無差別に造るよりも、ある程度計画的に建設していった方が効率がいい。特に、自分の欲しいものがある場合、逆引きして建設物を選んでいこう。戦闘部隊はHPが最低3以上ないと使いものにならないと思った方がいい。



▲兵舎はあらゆる部隊を生産するうえで必要。序盤で作った方が○。

▲ソードマンは×。間接攻撃のできる部隊ならHPは少なくてもOK。

建設物のタイプ	建設/維持費	必要な建設物	建設できる建設物	生産できる部隊	効果
住宅	—	—	—	—	なし
兵舎	30／0	—	兵器庫	スピアマン、エンジニア、マジシャン、ウオーロック、シャーマン、プリースト、トリーム、ガレイ、ウォーシップを除く戦闘部隊生産可能（※1参照）	なし
鉄工所	40／1	—	兵器庫、市場、製材所、厩舎	ソードマン	なし
建築師会館	60／1	—	衛壁、食糧倉庫、図書館、鉱山業者ギルド、神殿エンジニア	エンジニア	なし
船大工ギルド	100／1	開けた海か川	造船所	トリーム	なし
食糧倉庫	40／1	建築士会館	農民市場	—	食糧収入＋2。人口増加＋20
図書館	60／1	建築士会館	哲学師ギルド	—	リサーチ＋2
神殿	100／1	建築士会館	寺院	シャーマン	マナ＋1。ナイトシェード使用可能。アンレストー1
衛壁	150／2	建築士会館	—	—	3スクエア以内の敵部隊発見
鉱山業者ギルド	300／3	建築士会館、丘陵、山岳	技術師ギルド	キャノン	ミネラル（マジックパワーを含む）＋50%。生産力＋50%
市場	100／1	鉄工所	銀行、農民市場	—	金貨＋50%
兵器庫	80／2	兵舎、鉄工所	武術師ギルド、海事ギルド	ハルバーダー、スリンガー	なし
厩舎	80／2	草原、鉄工所	精霊師ギルド	キャバリー、ケンタウロス、ドゥームドレイク、ドラゴタートル、ホースボウマン、スタグビートル、ウォーマンモー、ウルフ	なし
製材所	100 2	森林、鉄工所	森林業者ギルド、造船所	ボウマン、ロングボウマン	森林の生産力＋25%
哲学師ギルド	120／2	図書館	秘術師ギルド、大学	—	リサーチ＋3。ナイトシェード使用可能
寺院	200／2	神殿	精霊師ギルド、パルテノン	—	マナ＋2。アンレストー1。ナイトシェード使用可能
森林業者ギルド	200／2	製材所	—	—	食糧収入＋2。生産力＋25%
武術師ギルド	200／3	兵器庫	武具師ギルド	バーサーカー、ハンマーハンド、ジャベリナー、ナイトブレード、パイクマン、ウォートロール	すべての新部隊はレギュラーから始まる
農民市場	100／2	食糧倉庫、市場	—	—	食糧＋3。人口増加＋30
造船所	200／2	製材所、船大工ギルド	海事ギルド、商人ギルド	エアシップ、ガレイ	なし
精霊師ギルド	300／5	厩舎、寺院	幻獣厩舎	マンティコア、レンジャー	食料収入＋1。アンレストー1。駐留部隊の治癒向上。ナイトシェード使用可能
秘術師ギルド	250／3	哲学師ギルド	魔導師ギルド	—	マナ＋3。生産部隊は魔法の武器＋1を装備する
武具師ギルド	350／4	武術師ギルド	幻獣厩舎、軍学校	エルブンロード、ゴーレム、ミノタウルス、パラディン、スタグビークル	なし
パルテノン	400／3	寺院	大聖堂、神託所	プリースト	＋3マナ。アンレストー1
大学	300／3	哲学師ギルド	信託所、軍学校、魔導師ギルド	—	リサーチ＋5
大聖堂	800／4	パルテノン	—	パラディン	マナ＋4。アンレストー1
銀行	250／3	市場、大学	商人ギルド	—	金貨＋50%。市場よりも収入が増加
技術師ギルド	600／5	鉱山業者ギルド、大学	—	カタパルト	生産力＋50%
軍学校	500／5	武具師ギルド、大学	—	—	すべての新部隊がベテランから始まる
海事ギルド	400／4	兵器庫、造船所	—	ウォーシップ	なし
神託所	500／4	パンテノン、大学	—	—	アンレストー2、4スクエア以内の敵部隊発見
商人ギルド	600／5	造船所、銀行	—	—	金貨＋100%。市場よりも上
幻獣厩舎	600／6	精霊師、武具師ギルド、厩舎	—	グリフォン、ナイトメア、ペガサス、ワイバーン	なし
魔導師ギルド	1000／5	秘術師ギルド、大学	—	マジシャン、ワーロック	マナー3、リサーチ＋8
交易所	—	—	—	—	2生産力につき1金貨

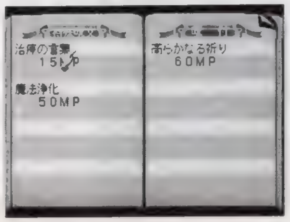
※1・生産できるユニット名一覧：アークエンジェル／アースゴーレム／アサシン／アマゾネス／アンノウン／イリュージョン／ウイッチ／ウォートロール／ウォーベア／ウォーマンモー／ウォーモンク／ウォーリアーメイ／ウルフライダー／エアエレメンタル／エアシップ／エフリート／エルヴンアーチャ／エルヴンロード／エンジェル／オーク／カオスウォーリア／カオススポーン／カタパルト／ガーゴイル／キメラ／キャノン／キャバリー／クラウドランド／グール／グリフォン／グレートワーム／ケンタウルス／コカトリス／コロサス／ゴーゴン／ゴールデンワン／ゴーレム／シーフ／シャーマン／シャドーデーモン／ジャベリナー／ジン／スカイドレーク／スケルトン／スタグビートル／ストームタイタン／スパイダー／スピリット／スプライト／スリンガー／セージセテラー／ソードマン／ゾンビ／チョーズン／デーモン／デーモンロード／デスナイトデルヴィッシュ／ドゥームバット／ドラコニアン／ドラゴタートル／ドルイドドレーク／ドレイク／ドワーフ／ナーガ／ナイト／ナイトストーカー／ナイトブレード／ナイトメア／ニンジャ／ネクロマンサー／ハイスピリット／ハルバーダー／ハントレス／

ポイント2◉戦闘勝利法

戦闘で負けるととんでもなく痛い。特に英雄に率いられた精鋭部隊（中盤でも大抵1つくらいのハズだ）が全滅でもしようものなら……。そこでセーブして、退却は常套手段。戦うふりして様子を見るのが正しい戦闘法だ。そして序盤〜中盤ではどんなに性能が悪くても間接攻撃のできるユニットが強い。敵にいる場合は要注意だ。

▲いざとなったらリセット。自動はかなりおバカさんなので使っちゃダメ。

ポイント3◉呪文



◀大事な部隊を守るためにHP回復呪文も最低限必要。

「シヴィザード」の大きな特徴である呪文。プレイヤーの操る魔導師の覚えられる呪文は合計200種類。これだけあると、その中から有効な呪文を見つけるのは至難の業。とりあえず、傾向からいくと、補助魔法、特に「クモの巣」などの敵の動きを止める呪文が効果的のようだ。攻撃や加護の呪文は……あてにしない方がいいかも。

ポイント Q&A

Q：ほかの魔導師と同盟を結んだりするのがいまいちわかりにくいんですけど……。いってることも支離滅裂でわけわかりません。
A：セリフがわけがわからないのは、このゲームの前作ともいえる「シヴィライゼーション」の売り（笑）だったのでしかたありません。ただ、同盟は力が均衡している場合にはかなり有効な戦法なのですが……まあでも上級者向けなのも確か。とりあえず「敵いた、ウガ、オレぶっつぶす」戦法がオススメです。

ダイ・ハード トリロジー

収録された3本のうち、最高のテンションを誇る『ダイ・ハード3』。攻略ポイントを押さえて、マクレーンになろう

ジャンル	ACT	価格	¥5,800
メーカー	EAビクター	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）、※1
発売日	96年12月13日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ニューヨークに何万人住んでるか知らないけど、多くの命のためなら、少しの犠牲はかまわないという、割り切ったシステム。普通、市民を殺しちゃうと何かペナルティがあるものだけど、このゲームにはそんな人道的正義なんてこれっぽっちもないところがいいです。そんなわけで3本のうち、最もおもしろくて市民を殺す数も最高の「ダイ・ハード3」を取り上げてみました。だってこのゲームを買った人は、やっぱこれでしょ？　人をはねるのがこんなに楽しいのは「ロードラッシュ」以来？（漢）

殺戮カーACT『ダイ・ハード3』をシーン別にポイント攻略

「ダイ・ハード3」の背景は、映画と同じ市街地や公園などのシーンから構成されている。それぞれに違った攻略法があるけど、基本的にはどのシーンもパターン化することが大切。タイム制限が異様に厳しいので、車の移動パターンを作ってタイムロスを少なくすることが必要なのだ。そしてボタンの機能を把握して、場面に合わせた使い方をしていくことも重要なテクニック。とくにL・Rボタンを使うコーナリングは、暴走車の追跡時に必須となるぞ。

✚キーで方向転換

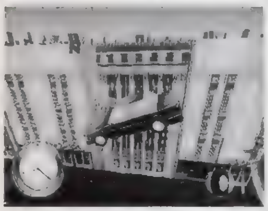
◀このゲームでは✚キーだけでも、車を走らせることができる。壁にぶつかった場合の方向転換は、アクセルボタンを使わず、✚キーだけで車を動かした方がいい。

L2・R2を活用

▶市街地でコーナーを曲がるときは、✚キーではなく、L2・R2ボタンを使おう。これだとコーナーをスムーズに曲がることができるので、壁に激突することはほとんどなくなる。

市街地　爆弾カーの暴走ルートを覚えろ!!

市街地で最も気をつけたいのは、爆弾を積んだ車を追跡するとき。何も知らなければコーナーで不意に曲がられてしまい、簡単に振り切られてしまうのだ。そうなってしまうと、タイムオーバーとなる可能性が高い。でも、この暴走車は走るルートが決まっているので、それを覚えれば速攻で破壊できる。



▲ジャンプポイントを使って、ジャマな車を飛び越えることも必要だ。

◀一度に2台の爆弾カーを相手にすることもある。それぞれの暴走ルートを覚えないとクリアは難しいぞ。

トンネル　エクストラライフを確実にGET!!

このトンネルは他のシーンに比べれば、かなり簡単なボーナス面といえるステージだ。ここには、マクレーンの残りライフを増やすエクストラライフがあるぞ。トンネル内には分岐があるので、エクストラライフがある道を進んでいこう。これを取ったら、ターボを使ってトラックを振り切れ!!

▲ここでライフを増やしておかないと、あとでキツくなってしまう。

◀ターゲットは意外に小さいので狙いをはずして通り過ぎてしまうことがあるので注意。

公園　最初の難関!!　セントラルパークの追跡はパターンに持ち込め!!

市街地、トンネルとクリアしてくると、この公園での大追跡戦となる。ここはターゲットが11（EXITも含めて）もあるうえに、行動範囲も広いためかなりの難所といえるだろう。ムダに走りまわると即1ミスになってしまうのだ。でも実はクリアの手順をパターン化すれば、比較的簡単にクリアできる。何度もプレイして、ぜひともノーミスクリアを目指してほしい。

ターゲット・チャート

①ベンチ	④青い車	⑦白い車
②タクシー（黄色）	⑤ホットドッグカー	⑧爆弾
③爆弾	⑥爆弾	⑨ポリスカー（青色）
		⑩爆弾
		⑪EXIT

◉②タクシーはバリケードの前でしとめろ!!

②のタクシーは、ポリスカーがバリケードを張っている場所までに破壊しよう。実はこのバリケードの左の道は、③への正ルートとなっている。ここまでに破壊できないと、タクシーを追いかけているうちに場違いなところへ行ってしまうのだ。暴走車の中では唯一パターンにはめやすいので、確実にしとめること。

◀時間的に見ても、バリケードの直前あたりでタクシーを破壊できるようになっている。

◀バリケードの前で破壊できれば、すかさず左の道へと進むことができるのだ。

◉③〜④ 2回目のジャンプ後はUターン

③の爆弾を破壊したあとは、ヘタにグルグルと方向を変えず、アイテムが見えるルートをそのまままっすぐ進んでいこう。そして2回目のジャンプ後、着地した目の前にタイムアイテムがあるが、ここでUターンして進めば④のターゲットである青い車が橋の上に止まっている。ここは完全にパターン化しよう。

◀ジャンプ後は着地の衝撃で視界がブレてしまう。✚キーをニュートラルにしておくといい。

◀Uターンして道なりに進むと、ターゲットがここにいる。パターンにはめて時間を短縮しよう。

◉⑩妨害車に注意!!

やっとの思いで青いポリスカーを破壊したら、次は実質的に最後のターゲットとなる爆弾へ向かう。しかし、あともう少しというところで2台の車が妨害してくる。ここは狭い道で回避しづらいが、あせらずにゆっくりかわしていく方が得策だ。

◀ここであせってしまうと、ほぼ確実にミスとなる。要注意だ。

©1996 Twentieth Century Fox Film Corporation.©1996 Twentieth Century Fox Home Entertainment,Inc."DIE HARD"©1988 Twentieth Century Fox,"DIE HARD 2"©1990 Twentieth Century Fox,"DIE HARD WITH A VENGEANCE"©1995 Twentieth Century Fox.

※1ネジコン、ハイパーブラスター、マウス

ポイントQ&A

Q：コンティニューがなくて難しいんですけど……。どうすればいいんですか？
A：コンティニューは、セーブしないとできません。プレイ中にオプション画面を出して、進行状況をセーブしましょう。ただし、ステージのどこでセーブしても、コンティニューはそのステージの最初からとなります。なるべくノーミス、または1ミスでステージをクリアして、残りライフに余裕がある状況でセーブしていきましょう。

©1995,1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

実況おしゃべりパロディウス ~forever with me~

あのお笑いSTGがパワーアップしてPSに登場
スコアを競うモードも熱中度200%のテキだぞ

ジャンル	STG	価格	¥4,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック） 2Pプレイ可
発売日	96年12月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

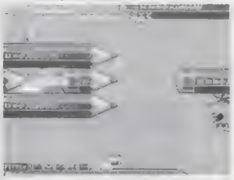
STGのスコア狙いでのプロと初心者の差は、実力よりも知識の違いによって開いている部分が大きい。だから、点数が伸びないという人は、自分に才能がないと決めつけてしまう前に稼ぎ方の研究を意識してみてはどうだろう。稼ぎの細かい攻略技術は1ページで伝え切れるものではないので、このページでは初心者でも即座に点数UPにつなげられる基本的なことをピックアップしてみた。この記事をキッカケにして、スコア狙いに目覚める人がいてくれたら、それに代わる喜びはない。　（城イドム）

スコアアタックはSTGマニアのロマン！ 自らの限界を目指せ

STGで点数稼ぎにこだわると、1本のゲームに何回も挑戦したくなる。この「実況おしゃべりパロディウス」も、スコアを競いたくなる要素がギッシリつまったSTGなので、『パロ』シリーズでの稼ぎポイントを復習するとともに、本編にも匹敵するほど完成度の高い「おまけ1（スコアアタック専用モード）」の攻略をお届けするぞ。

稼ぎの常識1◉ボーナスアイテム

黄色のベルは、最初の獲得時は500点しか入らないけれど、連続して獲得すると1,000、2,500、5,000、10,000点と得点はアップする。一度でも画面外に逃してしまうと、獲得ボーナスは初期値の500点にもどってしまう。それ以外にも、特定の場所を攻撃するとボーナスキャラが。



▲普段は行かないような場所にこそ得点源が隠されている。

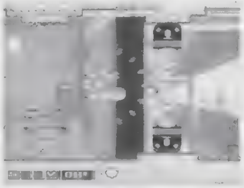
稼ぎの常識2◉ベルパワーの利用

ベルアイテムを特定の色のときに取ると、いろいろな効果を得ることができるのだ。赤ベルは1つ取ると縦方向に伸びる光線を作り出すことができる。この光線は敵の弾を消してくれるだけでなく、重なっていれば自機は無敵状態（障害物にも接触しない）になる優れものなので、どんどん活用しよう。青ベルは1つにつき1発のボムを使うことができる。連続して取ることで3発までボムはストック可能だ。また、ボムの炸裂中は自機が無敵（障害物にも接触しない）になる点も覚えておこう。白ベルを取ると使えるメガホン攻撃は、敵の弾をうち消す効果もある。けっこう便利なので要チェックだ。

◀赤ベルの光線上は無敵地帯。初心者は気づきにくい。

稼ぎの常識3◉チャンスを増やす

まず、破壊可能な弾を出してくる敵キャラに注目しよう。すぐに敵そのものを破壊しないで、吐き出される弾を十分に破壊してから倒せば、これだけでもかなり稼ぐことができるハズだ。例えば「おまけ1」で一番最初に出てくるモアイ編隊も、攻撃するタイミングを少し遅らせるだけで、獲得点数はアッという間に2倍以上に膨れあがる。また、このSTGでは自機の装備やミスの回数などに応じて、そのときの敵の強さが随時変更される「ランクアップシステム」が採用されている点も忘れちゃいけない。ランクを上げた方が破壊可能な弾の出現数も増えるので、これだけでも点数はかなり違ってくるぞ。



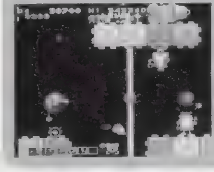
◀敵を速攻で倒すのがベスト、とは限らないのだ。

スコアアタックモード「おまけ1」の稼ぎポイントを大紹介！

ロボット地帯

オススメベル…赤　POINT：ボルトの破壊

象のような敵が降らせる「しずく」と、おもちゃのロボットが吐き出すボルトは、破壊すると1個につき1,000点も獲得できるので見逃さないように。赤ベルを利用すれば安全に、そして効率的に破壊できるのでここでガンガン稼いでおこう。

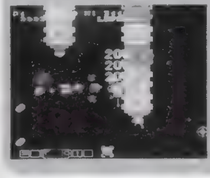


◀ちなみに、ここでショットを撃っていると、20,000点獲得できる巨大ベルを入手可能。ぜひ回収しておこう。

コアラ地帯

オススメベル…青　POINT：コインの回収

コインの得点はそれぞれ、黄色は500点、オレンジは1,000点、紫は2,500点、緑は5,000点、青は10,000点、赤は20,000点となっている。ここではコアラは青ベルを使って破壊し、コイン回収に集中した方が点数アップにつなげやすいのだ。

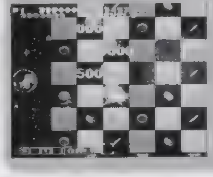


◀耐久力のあるコアラは、倒すまでに7,200点しか獲得できない。コイン回収を重視した方がいいかも。

ブロック地帯

オススメベル…緑　POINT：コインの回収

ブロックに阻まれたコインが大量に登場するので、緑ベルの無敵時間を利用してガンガン回収しよう。ブロックの集合体1つにつき、1個の巨大ベルが隠されているので、手が回るようならそちらも忘れずに獲得しておこう。



◀ブロックに阻まれた空間にあるコインは、緑ベルによる無敵状態で取りに行けば楽勝だよね。

コーヒーカップ地帯

オススメベル…青　POINT：カップへの攻撃

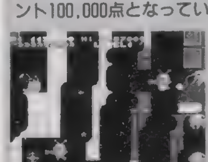
コーヒーカップは、攻撃し続ける限り、連続的に得点できる。このオブジェはショットで攻撃するよりも、ベルのパワーで攻撃した方が加点スピードが速くなる特徴がある。複数のカップに同時に作用させられる青ベルのボムがベスト。

◀コーヒーカップは絶対に壊れない。画面から消え去るギリギリまで、あらゆる手段で攻撃しまくれ。

お菓子の壁地帯

オススメベル…緑　POINT：ボーナスの回収

お菓子の壁の中のボーナスアイテムは緑ベルを利用して回収するのが一番。ちなみに、ボーナスアイテムの獲得時に入る点数は、車で10,000点、汽車で20,000点、飛行機だと50,000点、お姫さまはナント100,000点となっているのだ。

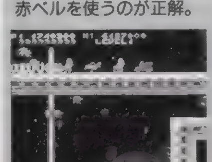


◀ショットが当たると消滅してしまうボーナスアイテム。完璧な回収をしたいなら、緑ベルを使おう。

囲み障害物地帯

オススメベル…赤　POINT：ボーナスの回収

横方向に走る地形が邪魔だけれど、青ベルでは使用回数に制限があるし、緑ベルだと巨大ベル（画面下で地形に囲まれたエリアに出現）が回収しにくくなってしまう。この場合、障害物のスリ抜けは赤ベルを使うのが正解。

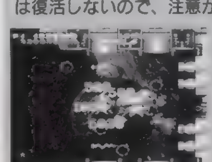


◀この地点の障害物突破には赤ベルが向いている。緑ベルや青ベルよりも、回収の効果がいい。

ボス対戦地帯

オススメベル…緑　POINT：コインの回収

ボス戦では緑ベルの無敵を利用して、ボス攻撃に紛れて吐き出されるコインを回収しまくろう。ちなみに、右側に並んだ発射口は破壊しても復活するけど、上下の吐き出し口（コインもここから出る）は復活しないので、注意が必要だ。

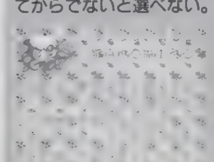


◀4分30秒たつとボスは勝手に自爆する。そうなると、ボス破壊の得点1、500、000点がパーになってしまう。

クリアボーナス

オススメベル…なし　POINT：レベルボーナス

クリア時には、残機ボーナス（残機×100,000点）と、レベルボーナス（レベル1で100,000点…レベル7で2,500,000点、レベル8で3,000,000点）が加えられる。ちなみにレベル8はレベル7をクリアしてからでないと選べない。



◀クリア後のボーナスは、内容を確認するヒマがほとんどないため、その価値に気づいていない人もいる。

ポイント Q&A

Q：選べる自機が多すぎて迷ってしまいます。点数を稼ぐのに向いている自機ってどれですか？
A：点数を稼ぎたいなら、リングレーザーとオプションが頼りになるタコヒコか、近距離のみの爆発ミサイルがありがたいルパなどがオススメ。なお、ベルの色合わせが難しくなってしまうので、レーザー系の武器などはスコア狙いに向かないぞ。使えそうに思われてるコイツなども、実際にはショットが弱くて、あまり役に立たない。

クラッシュ・バンディクー

愉快なキャラが元気いっぱいに活躍するアクションゲーム
ジャンプが命の高難易度は、マニアでも手応え十分!

ジャンル	ACT	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	96年12月6日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

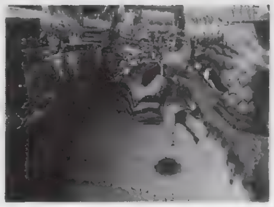
「クラッシュ」の攻略も、いよいよ大詰め。今回は、攻略というよりもゲーム中に盛り込まれた情報の解説を中心に記事を書いてみたぞ。なお、ゲーム攻略に必須の基礎知識はVol.36、37でお届けしたので、読んでいなかったという人は、チェックしておこう。ちなみに、タウナ(ボーナス)ステージのセーブで、開始地点が前のステージに戻されるという点を不満に思う人は、パーフェクトクリアを狙ってみよう。こうすれば、戻されるようなことはなくなるのだ。 (城イドム)

『クラッシュ』に隠されたヒミツの数々、お教えします

秘密1◉隠しステージへレッツGO!

どうすれば行ける?

「ゆうやけのはいきょ」と「しんでんのおくふかく」には、それぞれコルテックスプレートが3枚隠されていて、それをすべて集めるとボーナスステージへ行ける。ここで最後まで行き着くと鍵が手に入り、この鍵を持っていると「くらやみでドッキリ」か「またおおいわだ!」経由で、隠しステージに進めるようになるぞ。



▲隠し面は「イノシシチャレンジ」と「ふかいくらやみのなかで」の2つだ。

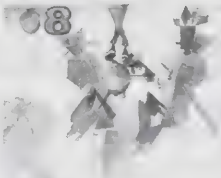
こんな落とし穴に注意

「しんでんのおくふかく」での2カ所目のコンティニューポイントの先(奥に進むシーン)で登場する青いコブラは、スピンアタックを使って倒すと、奥の「爆弾ばこ」の爆発を引き起こし、近くに配置されたコルテックスプレートまで吹っ飛ばしてしまう。このコブラは、必ず踏みつけで料理するようにしよう。

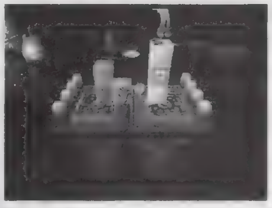
秘密2◉隠しアイテムを探し出せ

「きりのつりばしで」の最初のコンティニューポイントの先や、「しんでんのおくふかく」の青ダイヤを足場にして進んだすぐあとの地点(下の写真にある場所だぞ)では、上空に1UPアイテムが隠されている。木箱やブロックを足場にしてないと回収できないので、ウッカリと木箱を壊してしまわないように注意しよう。また「とかげでだいジャンプ」の時計回りに回転している足場の上空や、「ゆうやけのはいきょ」の2カ所目のコンティニューポイントの手前にある、奥に続く通路の上の方には、アクアクが隠れている。取り逃していた人はさっそく調べてみよう。

◀「とかげでだいジャンプ」では、とかげを踏み台にして上空の1UPをとれ。



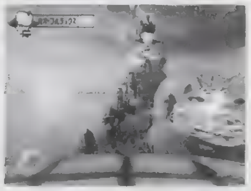
◀「きりのつりばしで」の箱が縦に並んだ場所。ここの上空にも1UPが眠っている。



◀「しんでんのおくふかく」。ここでも、箱を闇雲に破壊してはダメなのだ。

秘密3◉エンディングは1つじゃない

「しろダイヤのいきさきは?」でスタートしてすぐの出口に入るとコルテックス戦になる。ここでボスを倒せばもちろんエンディングになるけれど、「しろダイヤのいきさきは?」に来る前に20個の白ダイヤを集めておいて、ダイヤの足場をたどってもう1つの出口から脱出すると、違うエンディングを見られるのだ。チェックしよう!



▲普通に攻略すると、最後はコルテックスとの一騎打ちに。

▼「しろダイヤのいきさきは?」の奥へと進むと…?

欲しいダイヤ もらえるダイヤを総チェック

それぞれのステージ内の木箱を残さず壊してクリアすると、パーフェクトクリアになる。ただし、ステージによっては特定の色のダイヤを手に入れてからでないとパーフェクトを達成できないぞ。下の表は、それぞれのステージでパーフェクトをとるときに「必要」なダイヤの色と、パーフェクトをとったら「獲得」できるダイヤの色をまとめてみたものだ。なお「きかいかはすすむ」では、緑ダイヤがあれば大量の1UPを回収できるけれど、なくてもパーフェクトは達成可能なので、必要なダイヤの欄ではカッコつきで表記した。攻略する順序を練るときの参考にしてみよう。

ステージ名	必要	獲得
めざめのビーチ	—	白
えんばんいわのジャングル	緑	白
のぼれ!クラッシュ	黄	白
おおいわゴロゴロ	—	白
さかなにきをつけろ	オレンジ	白
ふとっちょのパブパブ	—	—
えんばんいわのはて	青	白
イノシシダッシュ!	—	緑
とりでのてっぺんへ	赤	白
じょうりゅうをめざせ	—	白
いかれたリーパー	—	—
とかげでだいジャンプ	—	赤
こだいのしんでん	—	白
きりのつりばしで	赤	白
またおおいわだ!	紫	白
イノシシチャレンジ	—	白
あらしのこじょう	—	白
コアラコングはちからもち	—	—
きかいかけいかく	—	白
コルテックスのはつでんしょ	青	白
はつでんしょしんにゅう	—	オレンジ
ドラムかんステップ	—	青
クールなピンストライプ	—	—
カメカメジャンプ	—	白
ゆうやけのはいきょ	—	白
くらやみでドッキリ	黄	紫
ふかいくらやみのなかで	—	白
しんでんのおくふかく	青	白
きかいかはすすむ	(緑)	白
かがくのニトラスブリオ	—	—
ビリビリけんきゅういん	—	黄
しろダイヤのいきさきは?	白20個	—
コルテックスといっきうち	—	—

終盤の難関をワンポイントアドバイス~ちょっとした油断が命とり

1 スタート地点の下にも注意

「カメカメジャンプ」や「ふかいくらやみのなかで」で、箱を全部破壊したつもりなのにパーフェクトがとれないという人は、スタート地点からもどったエリアを見逃している可能性が高い。「カメカメジャンプ」では、画面下方にクラッシュが近づくと出現する足場が用意されているので、大ジャンプを連続する要領で進んでみよう。「ふかいくらやみのなかで」では、壁をまわり込むようなジャンプができれば、問題なく進入できるハズ。

▶あわてて奥に進んではいけない。壁を迂回するようなジャンプで、まずは下の方に向かおう。

2 ビリビリ研究員の倒し方

「ビリビリけんきゅういん」では、ステージ名にもなっているビリビリ研究員が一番のネックになる。このキャラは、踏みつけも無効で、スピンアタックを当てても弾くことしかできない強敵だ。手に電撃を走らせているときは倒せないので、電撃が途切れたときにスピンアタックを喰らわせよう。3回当てれば、相手は足場から落ちてくれるぞ。相手の電撃を確認してから接近を開始するのが、タイミングをはかるコツだ。これを覚えておこう。

▶3回スピンアタックを当てれば、ビリビリ研究員を奈落の底へ叩き落とすことができる。

ポイントQ&A

Q:タウナ面にはボーナスステージがないところもあるのでしょうか?
A:実はある。タウナ面でボーナスステージがないのは、ボスステージ、隠しステージ、そして「めざめのビーチ」「おおいわゴロゴロ」「イノシシダッシュ!」「またおおいわだ!」「くらやみでドッキリ」。これらのステージにはボーナスステージが存在しない。また、ほかのボーナスステージも注意して探さないと見つからないぞ。

Crash Bandicoot and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. ©1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code©1996 Naughty Dog, Inc. All rights reserved.

©メディアクエスト　イラスト／NDO

首都高バトル外伝

スーパーテクニックチャレンジ
～ドリフトキングへの道～

3つの走行でライバルに勝つためのチューンナップ方法と、3コースの上手なドリフトを伝授する！

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	メディアクエスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	96年12月20日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初からあるマシンは遅いし、ライバルたちはメチャメチャ速いしで、このシリーズ経験者でもなかなか勝てないくらいムズいんです、このゲーム。だけどやっぱり、負けるたびにライバルたちにバカにされるのは、正直クヤシイよね(笑)。まず、彼らと渡り合えるようなマシンに改造して、練習を積み重ねてテクニックを身につけて……。そして負けないくらい腕が上がったら「ドリフトキング」はもう目前。予選を勝ち抜き、ドリフト大会に出場して頂点を目指せ！　（なんでもメカさん）

理想のチューンナップでライバルたちに差をつけろ！

プレイヤーが初めから持っているポイントは、まともな車が1台も買えないほど少ない。かといって、最初から用意されているマシンのままじゃ、ライバルとの対戦走行に勝ってポイントを獲得することは難しい。そこでここでは、ポイントを効率よく使ってチューンナップする方法を走行別に伝授。

◀序盤に無理して買うか、貯めてからにするかはキミ次第。

ゼロヨン編

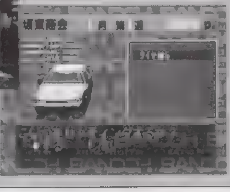
立ち上がりを重視したセッティングが、ゼロヨンで勝つためのカギ。そのためにも、低中域のトルクを向上させる直径90センチマフラーと、素早いシフトチェンジを可能にするクイックシフトは絶対必要だ。さらに、タイヤのスピンを防ぐシャーシを購入すれば勝率アップ。

◀11秒台で走れるように改造していけば、ゼロヨンは無敵に。

ドリフト編

スムーズにドリフトをするため、真っ先にサスペンションを購入しよう。フロント、リアのサスとも減衰力のレベルが高いサーキットショックと、やや堅めのスプリングのストリートスプリングの組み合わせがオススメだ。またドリフトは、スピードがのった状態の方がキマりやすいので、エンジン改造も忘れずに。ターボエンジン設定車なら、パワーと能能性を合わせ持つミドルタービンは欠かせないぞ。

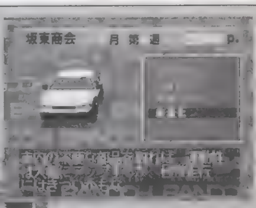
▲ドリフトに重点が置かれているゲームなので、まずはドリフト用パーツを買いたい。



▶タイヤは無難なタイヤM5を。グリップ力が高すぎると、ドリフトしにくいのだ。

タイムアタック編

主に高回転での伸びをメインにチューンナップ。まずフェールカットを解除して、最高速をアップさせよう。それから、ハイカムエンジンを取りつけて高回転のパワーを上げ、6速ワイドやファイナル（HIGH）などの最高速を伸ばすギアをセッティングすればバッチリだ。消費するポイントはかなり高いが、マシンを軽量化するのも効果が高いのでオススメ。

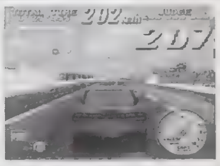


▲最高速を伸ばすことが重要。他の2つの走行よりもポイントを必要とするのが難だが…。

◀グーンと最高速がアップ。これでライバルたちをブッちぎることができる！

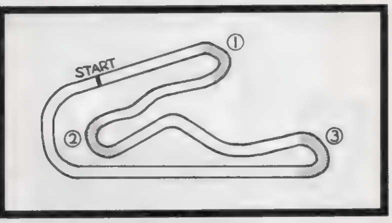
コース別徹底攻略！　上手なドリフト走法教えます!!

ドリフトキングを決定する12月の年間総合大会。筑波コースで開催されるこの大会を制するには、筑波、ドリキン、オヤブンの3コースで行われる予選大会のどれかで、決勝大会への出場権を獲得しなければならない。なかなか勝てなくてクヤシイ思いをしているキミに、3コースのドリフトポイントで、上手にドリフトをキメるためのアドバイス。ドリフトは、コーナーへの進入速度を速くして、なるべくコーナーの内側を鋭い角度で曲がるのがコツだ。



◀平均して200点以上が出せるようになったら、ドリフト予選大会へ出場しよう。

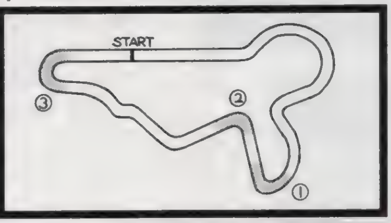
筑波サーキット



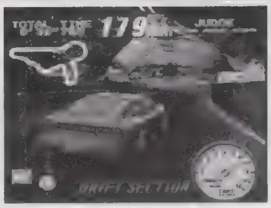
①のポイントは、多少コースからはみ出してもいいので、コーナーを十分に使って鋭くドリフトしよう。②は①の直後でスピードが乗りにくいが、外側から進入してゆっくりと車体を傾けていくようにすれば高得点が望めるぞ。③はコーナーの内側に沿ってなるべく長くドリフトし続けることが、よい結果につながる。後半の直線は、車体を軽く流す感じでOK。

▲一番の難関は2のドリフトポイント。何度も走って曲がり具合を覚えよう。

ドリキンサーキット

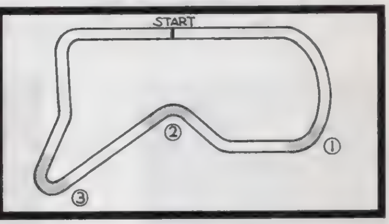


①は坂の途中から緩い角度でドリフトを開始し、一気に鋭角に車体を傾けるようにすれば高得点が出るぞ。直後にポイント②が待ちかまえているので、早めに車体を立て直すことが重要だ。②はやや外側から進入し、一気に内側へ車体を入れるのがコツ。③は角度が急だが、内側の壁に沿うようにしてドリフトができれば、軌道修正することなく抜けられる。

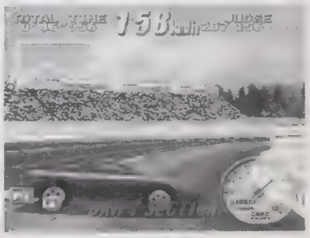


▲①はコーナーのかなり手前からゆっくりドリフトを開始する。

オヤブンサーキット



①、②は角度が緩やかで、コーナーの内側ギリギリをスムーズに抜けられれば問題はない。③は鋭角コーナーなうえにドリフト判定時間が長いので、やや外側からドリフトを開始し、その後コーナーの内側にぶつかるくらいに車体を傾けてから、少しずつ角度を緩めていければOK。



▲車体を一気に傾けるポイントさえつかめば、③は楽勝。多少のコースアウトもOKなのだ。

ポイントQ&A

Q：ある程度ポイントが貯まったので、マシンを購入しようと思います。それぞれの車がどんな性能を持っているのか教えてください。

A：レビン、180SX、シルビアはすべての性能が平均的でベーシックなタイプのマシンだから、ドリフトにもゼロヨンにも向いているぞ。チューンに凝る人にはマークII、ソアラ、セフィーロがオススメ。それぞれ基本性能が高く、チューン次第では最高速も狙えるマシン。RX－7、スカイラインGT－Rは上級者向けだ。

パソコン発、S・RPGの名作がPSに移植！異色の「ゴチャキャラ」たちの戦力増強作戦だ

ファーストクイーンⅣ

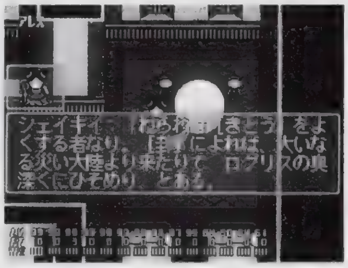
ジャンル	S・RPG
メーカー	呉ソフトウエア工房
発売日	96年12月6日（発売中）
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（4ブロック）

『FQ』における戦力増強ポイント

今までにないタイプのゲームシステムのせいか、少々とっつきにくい感のある『FQ』。このゲームは、軍をどういう風に進攻させていくかという「戦術」的な部分にポイントが置かれており、特に序盤の戦闘などは結構いい加減にこなせてしまう。しかし、そのままのつもりで進軍を続けると、いつの間にかレベルアップした周りの敵の強さについていけなくなってしまうことが多いのだ。そこで今回は、「転ばぬ先の杖」企画として「戦力強化」を旗印に攻略しよう。

1◉イベントで仲間を増やす

イベントで仲間になるキャラには2タイプある。1部隊まるごと仲間になる場合と、キャラが単独で待っている場合だ。前者は、外交による交渉が必要な場合が多く、そのキャラと敵対している勢力を敵に回す場合もあるのでよく考えてから行動しよう。後者の場合、部隊が定員一杯だと仲間にすることができないので注意すること。どちらにしろ、イベントで仲間になるキャラは強力だぞ。



▲ゲーム中、魔法を使える数少ないキャラ「シェイキイ」。「ルロイの町」でキミを待っているぞ。

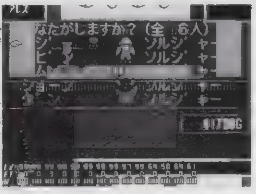
2◉戦闘で敵兵を味方につける

これは偶然による場合も多いのだが、戦闘中に相手側のリーダーを倒した場合、敵の残存兵がこちら側に寝返ることがあるのだ。戦力としてはあまり期待はできないが、雇用費がかからないので、消耗品（笑）として補充兵に使うのが賢いやり方といえよう。

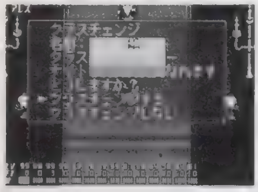
◀戦闘では敵リーダーを積極的に狙おう。敵が逃亡する確率も上がるしね。

3◉クラスチェンジによる能力のアップ

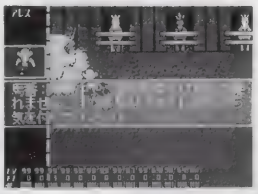
武器屋でクラスチェンジできる4つの基本職。「ソルジャー」は水辺での戦闘に強く、「ファイター」は矢に強いなどそれぞれに特色がある。戦場に応じて編成を変えるのが効果的だ。寝返った敵兵も、武器屋で自国の兵にクラスチェンジさせることも可能だ。



▶一度クラスチェンジをしてしまうと、以前のクラスの装備は失ってしまうので注意。



◀レベルが50を越えた自国兵は、大司教のところで「ナイト」へとレベルアップできる。



◀この「ヒュリアの町」で馬を手に入れれば、「ナイト」は「騎士」になれるぞ！

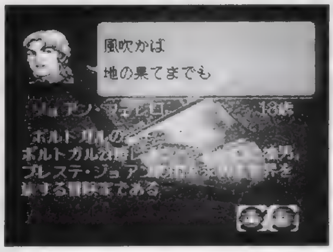
広大な海原にキミは何を求めるのか!? この冬、光栄が送る新要素満載の海洋冒険SLGだ！

大航海時代Ⅱ

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	96年12月27日（発売中）
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（5ブロック）

序盤の上手な資金の稼ぎ方

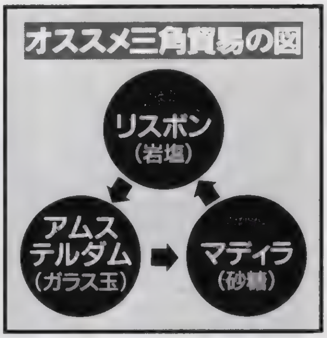
自由度の高さがウリの『大航海時代』。選べる6人の主人公には、それぞれ最終目的はあるのだが、あまりの自由さにどう展開してイイのか判らない人も多いハズ。まずは、比較的ゲームを進めやすい「ジョアン」を使って、とかく資金不足の序盤の乗り越え方を伝授しよう。

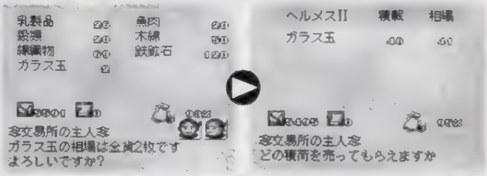


◀とにかく序盤は「ジョアン」が楽だぞ。最初はコレから始めよう。

◉ジョアンを使って「三角貿易」にはげむ

てっとり早く資金を稼ぐには、何といっても貿易が一番！ 地味な作業の繰り返しに思えるが、リスクの大きい海賊稼業などに比べると、「確実」に儲けを得ることができるからだ。さて前述の「ジョアン」だが、なぜ彼をここまでオススメするかというと、それは最初から自動航行で「アムステルダム」へ行けるからなのだ。そこで格安で手に入る「ガラス玉」は、アフリカ地方へ運んでいくと、バカ高く売れる。くわしくは右の「オススメ三角貿易」まで。

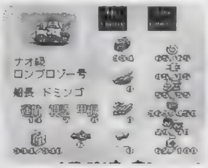




▶単価2〜3Gで仕入れたガラス玉が、なんと50G前後で売却できる！ こんなオイシイ話を見逃す手はないぞ。ちなみに「マディラ」はスタート地点の「リスボン」を少し南西に下ったところだ。

◉船を乗り換え収入もアップ

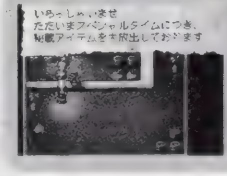
快適な「ジョアン」でのプレイにも難点はある。それはスタート時の船舶が小さいことだ。一気に収入を得るためには、早めに大きな船舶に乗り替えたほうがイイ。まずはコツコツと上記の方法で3万G貯め、中型船舶の「ナオ」を手に入れることを最初の目的にして進めていこう。



▶「ナオ」は「アムステルダム」で建造できるぞ。

チョットお得情報

キミは深夜のアイテムショップを訪れたことがあるだろうか？ 通常ならば閉店していると思える、深夜2〜3時頃に店を訪ねると意外な掘り出しモノが売りに出されている場合があるのだ。ぜひ行ってみよう。



◀売っているモノは、その土地でさまざま。色々行ってみよう。

©呉ソフトウェア工房 ©1996 KOEI CO., LTD.

電撃PSではみんなの質問を大募集

ゲームの数だけ謎があり、ゲームの数だけテクがある。この号が発売される頃には冬も本番。年末、年始の新作ラッシュの中、お目当てのソフトをキミは何本手に入れることができたかな？ 余ってたら1本送って下さいね（笑）……なんて冗談はともかく、せっかく期待に胸を膨らませながら始めたゲームも、ほんの些細な疑問からクリアできずにすぐにお蔵入り、なんてコトもよくある話。そんなときこそ、このコーナーの出番！ 友だちには恥ずかしくて聞けなかったあんな話やこんな疑問も、電撃PSライタ一陣は手取り、足取り、腰取り（笑）、親切ていねい、疑問解消までバッチリとフォロー。さぁさぁ、ためらわずに今すぐゲシゲシとおハガキを送って下さいまし。キビシ〜ご意見なんかもお待ちしてま〜す。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1−8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：「大航海時代Ⅱ」で航行中、海賊に襲われまくって困っています。何かよい対処法はないでしょうか？
A：オートパイロット中はポピュラーな航路を通っているから、海賊から目をつけられやすいのだ。手動で航路を変えよう。ちなみにカタリーナなら、自分が海賊なのでほかの海賊からは襲われないぞ。

新春恒例ウラワザ始め！　今年もバリバリいきましょー！

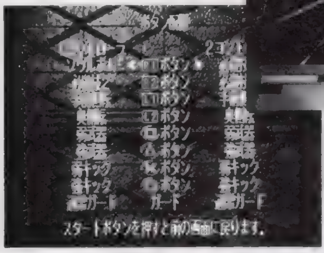
ウラワザデータベース Ver.4.2

そんなワケで、今年もPSは元気です。だからウラワザも元気です。この調子で、今年もガンガンゲームして、バリバリウラワザを探しましょう。そしてうまく見つけられたら、ドシドシ投稿しましょう！

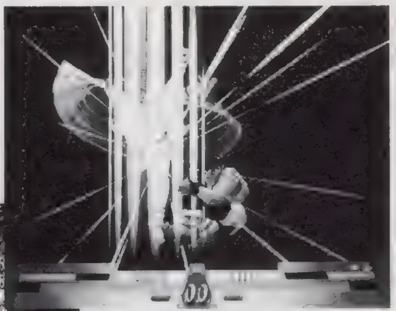
LV80 闘神伝3

■ソウルボム無限

ＰＳの人気格闘シリーズ『闘神伝』もすでに３作目。その最新作「闘神伝３」から、すごいけどちょっと危険なウラワザを紹介。まずはキーコンフィグでL1、L2、R1、R2のどれかにソウルボムを設定する。そして普通にゲームを始め、試合中にソウルボムを使い切ったら、先ほどソウルボムに設定したボタンを押しながら▢＋✕。これで、回数制限とは関係なくソウルボムを出せるのだ。以後も同じコマンドで何度も出せるので、爽快さが倍増するぞ。ただし、このコマンドを空中で入力すると、確実に画面が止まってしまい、ゲームを続行することができなくなるので注意しよう。



◀オプションのキーコンフィグで、このようにL、Rのどれかをソウルボムに設定しておく。これで準備ＯＫ。



▲試合中にソウルボムを使い切ったら、設定したボタンを押しながら▢＋✕。でも、絶対に空中では使わないこと！

LV50 ゼイラムゾーン

■2P対戦&敵キャラ使用

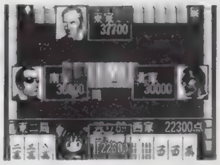
タイトルメニューが表示されているときに素早く✚下、◯、右、▢、上、✕、左、△と入力。これで、２Ｐ対戦モードが可能になるぞ。また、同じくタイトルメニューで素早く✚右、右下、下、左下、左＋△と入力すると、一部のボスを除いた敵キャラを使い、通常のゲームをプレイすることが可能に。

▲驚きの２Ｐ対戦モードだ。敵も必殺技を使うことができるぞ。

LV50 ロジック麻雀 創龍

■友情出演!?

ゲームを立ち上げるときに◯＋△＋▢＋✕を同時に押しっぱなしにしておこう。これで、ストーリーモードの皇士郎の顔が「ジグソーアイランド」に登場していた飛鳥の顔に、ロバートハリスの顔が同じく晶の顔に変わってしまうのだ。また、同様にゲームを立ち上げるときに✚上＋△＋R2＋L2を押しておくと、今度はフリー対戦モードの代理人が飛鳥の顔に変わってしまうぞ。「ジグソーアイランド」のファンだった人にとってはうれしいサービスだよね。

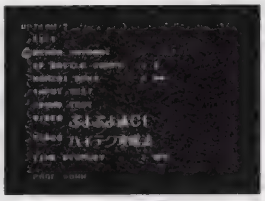


◀飛鳥ちゃん登場だ　パズル同好会はどうなったの？

LV50 ぷよぷよ通決定盤

■追加オプション

オープニングデモ中に✚上、上、▢、✕、上、下、◯と入力。その後オプションに入ると、連鎖縛りが19まで設定できたり、ルール変化の項目で「ランダム」を選べるようになるなど、より細かい設定が可能になるぞ。また、同じくオープニングデモ中、L1×４、R1×４、✕、✕、◯と入力すると、タイム表示のオン／オフが可能になるのだ。この２つのオプション追加ワザは、併用することもできるぞ。



◀連鎖縛りを19にすると、なかなか連鎖が起こらない上級プレイになるぞ。

LV50 ステークスウィナー ～G1完全制覇への道～

■いきなり1億円

タイトル画面で✚右×２回、下×３回、左×４回、上×５回、㊤と入力し、馬の鳴き声が聞こえたら成功。その後ゲームをスタートすると、最初の所持金が１億円に増加しているぞ。これでどんな馬も買い放題なのだ！

LV20 ヘブンズゲート

■カメラ操作

まずはゲーム中ポーズをかけて、ポーズ中にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押そう。すると、メニューの下に「ＣＡＭＥＲＡ」という項目が追加されるぞ。これを選べば、自由にカメラ視点を動かすことができるようになるのだ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもＯＫだけど、できるだけハガキで送ってね！　採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。ＦＡＸでの投稿も受け付けているぞ（24時間ＯＫ！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台１-８
東京YWCA会館５階　電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分のおもちゃ券
LV80　：　8,000円分のおもちゃ券
LV50　：　6,500円分のおもちゃ券
LV20　：　4,500円分のおもちゃ券
LV0　 ：　2,000円分のおもちゃ券

今月の採用者：LV80（１名）／東京都　三本丈子くん。LV50（４名）／北海道　井藤啓一くん、長崎県　板垣陽一くん、群馬県　さくらくん、秋田県　貫大郎くん。LV20（１名）／富山県　ゆういちくん。

全国コミック専門店にて好評発売中

あすか120%外伝ドラマCD

かりな120% 繚の章

制作・発売
（株）ブロッコリー
価格：2500円（税込）
BCR－003

ILLUST：石田敦子（STUDIO G-1）

CAST

鈴木有人 ……	遠近孝一
田中 ……	蓮透
佐藤 ……	山崎優
本田飛鳥 ……	茶山莉子
豊田可莉奈 ……	荒木香恵
鈴木めぐみ ……	北条静香
北条虎美 ……	伊藤未央
山崎竜子 ……	森本晶

作詞：鬼村九月・森ユキ
作・編曲：Y.Sakamoto
唄：森ユキ
シナリオ：鬼村九月

「かりな120%」乱の章

97年2月20日発売予定!!

あすか120%コミック&CD

ILLUST／石田敦子（STUDIO-G1）

あすか120%アナザーストーリー 3
ゲームコミック
BURNING Fest.
あすか120%③
A5版1000円（税込）

①、②も好評発売中！

©Family Soft Co,.Ltd.
Fill in cafe Co,.Ltd.

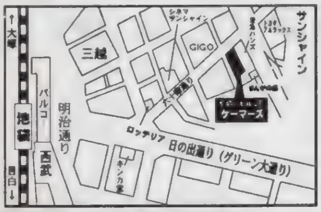
●通信販売のお知らせ●
通販希望の方は、商品の金額＋送料200円の合計金額分の郵便局の定額小為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封の上
〒178 東京都大泉郵便局私書箱６号 ブロッコリー（☎03-5387-6781）まで

ナムコワンダータワー京都にゲーマーズ京都店OPEN！

ゲーム関連商品専門店

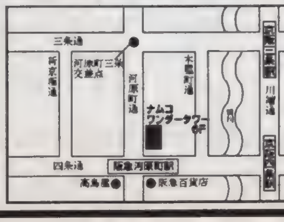
GAMERS 京都店

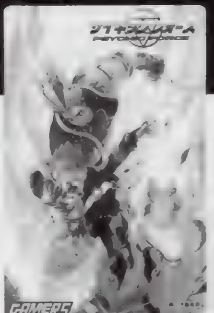
OPEN／10：00～24：00
AT／京都市中京区河原町通り四条上ル
下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F
PHONE／075-255-1770



GAMERS 池袋店

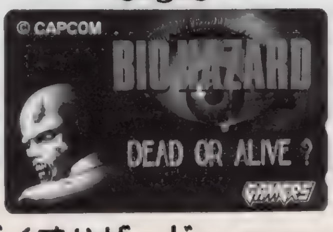
OPEN／11：00～21：00
AT／豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F
（新宿書店池袋店の上階）
PHONE／03-3985-3232





サイキックフォース
©TAITO CORPORATION／1996

お馴染み！
オリジナルテレカ
新作も
ぞくぞく登場！



バイオハザード ©CAPCOM

取扱商品

●ゲーム系書籍・コミック
最新の攻略本から
懐かしのゲーム攻略本まで1500タイトル
●ゲーム系同人誌
●ゲーム系CD・ビデオ
ゲームCDはズラリ1000タイトル
●コスパショップ特製コスチューム
●ゲームグッズ
・ソニークリエイティブ
・メーカー直卸！プレミアムグッズ
・ゲーマーズ特製グッズ
各種パックマングッズ
ソウルエッジ、わくわく7、
スターグラディエーターグッズ
・オリジナルテレカ
サイキックフォース、闘神伝、あすか120%、
バイオハザード、天地無用、プリティサミー
・ブロッコリー主催のイベントのカタログ、
・チケットの前売り e.t.c.

闘神伝3はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

『3』はスゴイんですよ。秒間60フレームで美しくポリゴンキャラが動きまくるし、システムもいろいろと加わり戦いがますます熱くなっていますし……。でもなによりビックリするのはキャラの数。前作の2倍にもなってしまって……。どのキャラを使うかで3日迷ってしまいますな。まあここを読んでじっくりキャラでも選んで下さいまし。

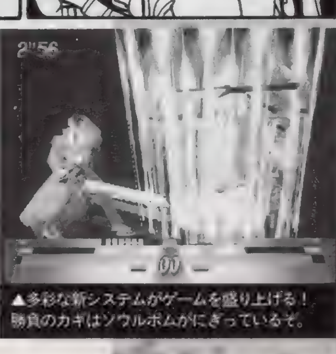
©TAKARA 1997 PROGRAMMED ©TAMSOFT 1997

こんなに人数が多くっちゃ好みのキャラもいるワケだ

1/60 その1

●早くもついに3作目なんですな

さまざまな武器を持ったキャラたちが繰り広げる3D格闘ACTの『闘神伝3』。絶大な支持を受けた『闘神伝』が、PS発売直後の年末に発売されてから、早3年。タカラの年末目玉商品として登場しているこの『闘神伝』シリーズも、今回で3作目を数えました。『2』が発売されたときも、『1』からの大幅なグレードアップには驚かされたものですが、今回の『3』は、それをはるかに上回る驚きを感じさせてくれるデキに仕上がっています。従来の秒間30フレームモードは通常モードとして残し、画面は少々粗くなるものの、キャラの動きがとにかく滑らかな秒間60フレームモードを新たに追加。ソウルボムや闘神連技に闘神奥義、壁や天井に囲まれた閉鎖空間での戦いと、大幅なシステム追加＆変更も行われ、これまでの『闘神伝』とはもはや別物といっていいくらいの変貌ぶり。その中でも特に注目したいのが、秒間60フレームモード。これまでの『闘神伝』シリーズは、若干カクカクしたぎこちない動きが感じられたものですが、この60フレームモードではそんな感想は一言ももれないハズ。実にスムーズにキャラが動いてくれるのです。さらに、今回登場するキャラは隠しキャラを含めて全部で32人!! これは、『2』の実におよそ2倍です。華麗な演出、高まったゲーム性、そして多数の個性豊かなキャラが登場することによるボリューム感。特にキャラクター数は、格闘ACTでありながら、むしろキャラクターゲームとして高い評価を受けている『闘神伝』シリーズにおいて、最高の魅力といえます。常に前作を超え続けることが必要なシリーズものの宿命を、『闘神伝3』はクリアしているといっていいでしょう。



▲多彩な新システムがゲームを盛り上げる！ 勝負のカギはソウルボムがにぎっているぞ。

こんなに人数が多くっちゃ好みのキャラもいるワケだ

1/60 その2

●ビジュアルとゲーム性、どっちを取ります!?

『闘神伝3』に用意されている2つのモード。それが30フレームモードと60フレームモードです。30フレームモードでは、キャラクターの動きはこれまでの『闘神伝』シリーズとほぼ同じ。だからシリーズのファンならぜんぜん変わらない感覚でプレイすることができることでしょう。こちらのモードでは特にビジュアルの強化が図られていて、必殺技、通常技問わず技のエフェクトがハデなうえに、これらがポリゴン表示されているのです。たとえばエイジの裂空斬の気弾。前2作では平面状で、まっ平らだったものが、今回の『闘神伝3』では前から見ても上から見ても、ちゃんと丸くなっている。つまり、完全な球として表示されているのです。これにより、視点がめまぐるしく変わるこのゲームにあって、抜群の臨場感と迫力が楽しめるようになっているのです。背景も相当描き込まれて、見ているだけでも楽しくなっちゃうこと請け合い。かわって60フレームモードですが、これは現在、ゲームセンターなどで稼動している3Dポリゴン格闘ACT、あの辺と同じ画面の描きかえ速度でのモードです。つまり、1秒間に60コマで描きかえているということです。2D格闘ACTなどでいう「中割が多い」状態だと思ってもらえればいいでしょう。そのため、こちらのモードでは、30フレームモードに比べると、とにかくキャラの動きがスムーズで滑らかになっています。これにより、格闘ACTとしてのゲーム性が、格段にアップしているといっていいでしょう。ただし、背景などは極端に殺してしまっているので、見た目は少々劣るのが残念。ビジュアルか、ゲーム性か。あなたが求めるものに応じてモード選択しましょう。

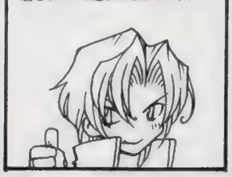
▲60フレームモードは、見た目は地味だけどプレイ感は最高! 個人的にはこちらがオススメ。

エイジ

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
主人公ということもあって、例によって扱いやすい。中でも、相手の不意をついての前転投げが強力だぞ。武器ボタンによる闘神連技で相手を壁際ギリギリまで追いつめ、ソウルボムで追い打ちというのが美しい連係だ。

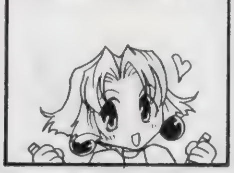
カイン

扱いやすさ：☆☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
エイジに比べると、スピード、足技といった面で優れている。そのため、蹴りボタンによる闘神連技がとにかく強力だ。相手を浮かせたら、ショルダークラッシュでお手玉することもできるぞ。相手がナル様の時だけ、勝ちポーズが違うのもポイント。



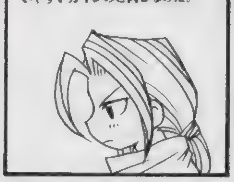
エリス

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
前作までの超必殺技の凶悪さがなりをひそめ、なんだか普通のキャラになっちゃった感のあるエリス。だが、今回から採用の壁コンボがかなり使えるキャラで、相手を壁際に追いつめてのロリポップがとにかく強力。ソウルボムのエフェクトも必見だ。



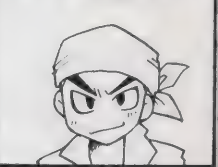
ショウ

扱いやすさ：☆☆☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
おそらく今回の最強キャラ。移動速度が尋常じゃないほど速く（もはやワープの域）、敵に回すと攻撃をガードすることすら一苦労なのだ。しかも、技はエイジとカイン双方のものが使えるしね。ソウルボムも、使いやすいカインのと同じなのだ。



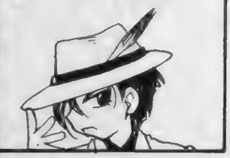
レオン

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
エイジのライバルキャラということもあり、基本的な技性能はエイジのそれとほぼ同じ。当然、戦いかたもエイジと同じものがそのまま通用してしまう。飛び道具の出る位置が若干高めだったりと多少の相違点はあるが、戦いには差し支えない。



テンカウント

扱いやすさ：☆☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
カインのライバルキャラ。某マイケルなイカす外見とは裏腹に、勝ちポーズなんかはホモっぽくて、勝ったってのに相当イヤな気分になれる。ただ、やっぱり技内容はカインと同じなので、結構強かったりするのがまたなんとも……。



アタワ

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
エリスのライバルキャラ。だが、その技内容は異なる部分が多いのだ。中でも目をひくのがエンシェント・ジャイアント・スイング。この技の存在により、いわゆる"回して投げる"、一発タイプのような戦いかたも楽しめるのだ。

デヴィット

扱いやすさ：☆☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
チェーンソウを武器にしているわりには身のこなしがすばやい、面白いキャラ。総合的に高いレスポンスを誇っているが、特に強力なのがソウルボム。他のキャラとは違い、少々離れたところから攻撃できるので、安全に大ダメージを与えられるのだ。

バイホウ

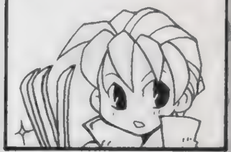
扱いやすさ：☆☆
タイプ：すばやく連続技
これまで最弱キャラとされてきた、ホー・ファイの成れの果て（!?）だけあって、やっぱり強いとは言えないキャラ。闘神連技も少ないしね。トリッキーな技が多数用意されているので、これをうまく駆使して戦うのが生き残るための唯一の手段だ。

ジャッジメント

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：すばやく連続技
デヴィッドのライバルキャラ。基本性能はデヴィッドに近いが、技の数が極端に少ない。とはいえ、デヴィッドで利用価値の高かった技はばっちり残っているので、それほど問題ではないだろう。武器ボタンでの闘神連技が強力だ。

スイレイ

扱いやすさ：☆☆
タイプ：すばやく連続技
バイホウのライバルキャラ。元になったキャラがキャラだけに、使えなさは相変わらず。だが、女の子ってこともあり、なんとなく愛着は湧くのでなんとかしてやりたい気分にはなる。しゃがみ強蹴り連打の闘神連技を主体に攻めよう。



トレーラー

扱いやすさ：☆☆☆☆
タイプ：一発
旧女性キャラの中で、唯一コスチュームチェンジのなかった幸薄いキャラ。だが、潜在能力は高い。闘神連技はスキの大きいものが多く少々使いにくいが、必殺技はとにかく多彩で強力。相手を壁際に追いつめての空中ソウルボムも強力だぞ。

ガイア

扱いやすさ：☆
タイプ：一発
このゲームでは、動きの遅さは致命的な弱点となる。それを地で行っているのがガイア。一発の破壊力はかなりのものだが、逃げに入られるととにかく攻撃が当たらないのだ。一度相手を射程内に捕らえたら、何があろうとその場でカタをつけよう。

デューク

扱いやすさ：☆☆
タイプ：一発
相変わらず動きは遅いが、必殺技の性能がなんとかそれを補ってくれている。特にハードローズやサザンクロスは、移動手段としても役立ってくれる優れものだ。反面、ソウルボムは地上、空中ともに使いにくい。あまりあてにしないほうがいいぞ。

レイチェル

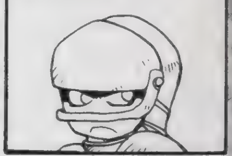
扱いやすさ：☆☆☆☆
タイプ：一発
トレイシーのライバルキャラということもあり、必殺技も多彩で強力。闘神連技は相変わらず使いにくいが、単発の必殺技で十分イケるキャラだ。なぜかトレイシーでは闘神奥義になっている技が普通の必殺技になっているが、性能に違いはない。

タウ

扱いやすさ：☆
タイプ：一発
ガイアのライバルキャラ。すなわち、とにかく遅い。技数もガイアより減っちゃって、もう何をどうすればいいのかが分かりかねる状態。ここはガイアと同じ心構えで、ソウルボムを頼りに戦うしかない……!? 正直言ってつらすぎ。

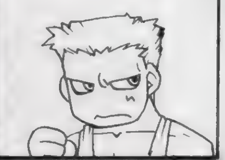
バルカ

扱いやすさ：☆☆
タイプ：一発
デュークのライバルキャラ。盾を持っているから何かに使えるのかな？と思わされるけど、全然そんなことはない。技の内容自体は、やっぱりデュークと同じなのだ。攻撃の主体は、やっぱりナイトメアクラッシュとクレイジーブレードだ。



ランゲー

扱いやすさ：☆☆
タイプ：一発
ガイアと同じく、動きの遅さと一発の破壊力が魅力（？）。ただ、必殺技の性能から、ガイアよりは戦いやすい。多彩な特殊技をうまく利用すれば、そこそこの戦いは期待できるはずだ。

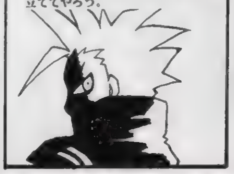


アダム

扱いやすさ：☆
タイプ：一発
ランゲーのライバルキャラだが、技の内容はランゲーにはるかに劣る。なにせ、とにかく技数が少ないのだ。しかも、飛び道具には弾数制限つき（セレクトボタンで補充は可能）。しかも、闘神連技は立ちかしゃがみでの弱蹴り連打だけ。どうする!?

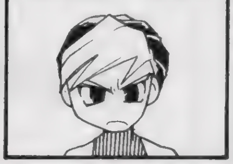
ヴェイル

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：一発
隠れボスだが、基本的な技内容はアベルとほぼ同じ。ただ、アベルと決定的に違うのは、武器を持っているという点。しかも、それが見えにくく、リーチもつかみづらいのだ。自分の間合いをつかみ、チクチク攻め立ててやろう。



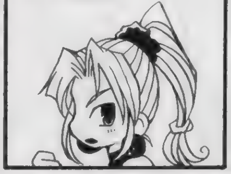
アベル

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：一発
ボスキャラ。武器を持たず、拳で戦うためにリーチはとにかく短い。普通に戦う分には苦労しそうだが、ソウルボムの性能がすさまじく、それらの欠点をすべて帳消しにしている。超必殺技→ソウルボムとつなげると、40連技を超えるコンボを叩き込める。



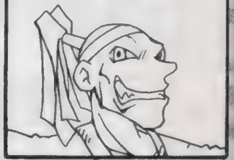
ソフィア

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：リーチが長い
リーチは長いが、技の出はそう早くないので、プラスマイナスゼロといったところ。ただ、その性質上、接近戦は苦手といえる。離れてチクチク攻めるのがいいだろう。ただ、壁際に追いつめてのオーロラレボリューションは強力だ。



カオス

扱いやすさ：☆☆☆
タイプ：リーチが長い
大鎌を武器にしているので、リーチは思いのほか長い。動きもすばやく、しかもトリッキーなので、相手を翻弄するような戦いかたをするなら、面白いキャラだ。闘神連技も強力なものが多く、隠れた実力派キャラといえるだろう。



こんなに人数が多くっちゃ好みのキャラもいるワケだ

1/60 その3

●32キャラっていやぁ、とにかくすんごい数ですぜ

今回の『闘神伝3』では、使えるキャラがなんと総勢32人。主人公キャラは新キャラが3人増えて14人、敵となるダークサイドキャラが、それぞれの主人公キャラに対応しているのでまた14人、これであわせて28人。さらにボスキャラのショウ、アベル、隠しボスのヴェイル、さらに真性隠しキャラのナル様！ この4人を加えれば、ほーら32人のキャラが勢揃い。前述のダークサイドキャラですが、それぞれの主人公キャラに対応しているとはいっても、細かいところでそれぞれキャラ性能は違うので（中にはまったくの別キャラ、って場合もありますし）、ちゃんと別キャラとして認識してもらってOKです。もちろん全キャラ、エンディングは別に用意されてます。というわけで、全キャラの戦い方……は、さすがにスペース的に無理があるので、上で分けたようなタイプ別の戦い方について見ていきましょう。まず「すばやく連続技」タイプ。エイジやカインといったおなじみのキャラがここに属していることからわかるとおり、オーソドックスな戦い方を得意としています。闘神奥義も出の素早いものが多く、結構簡単につなげていくことができるのです。どちらかというと初心者向けで、ボタンを適当に押しているだけで何とかなってしまうキャラが多いのも特徴です。ついで「一発」タイプ。これには、ランゲーやガイアといった重量級キャラが多いのが特徴。動き、技の出ともに遅いキャラが多いので、ワンチャンスを確実にモノにしていく必要があります。1発の破壊力はかなりのものなので、ペースをつかめばイケる……けど、やっぱり結構つらいです。というところでスペースが尽きたので、次に続きます。

▲もちろん、タイプにとらわれることなく、独自の戦いかたを編み出すのが一番いいのです。

闘神伝3はじめて物語

こんなに人数が多くっちゃ好みのキャラもいるワケだ 1/60 その4

●「4」への期待……の前に、基本攻略の続きね

さてさて、それでは続けましょ。「リーチが長い」タイプは、やっぱり離れて戦いましょう。このタイプには動きもそこそこ速いキャラがそろっているので、遠くからチクチクやっているだけでそこそこ戦えるはずです。また、奇襲に向いた技も持っているので、これをうまく使っていくことで戦局を有利に進めることも可能です。次は「特殊」タイプ。このタイプのキャラは、通常技として飛び道具を使うことができます。攻撃力も高く、出も速いので多用しがちですが、この技の欠点は弾数制限があるということ。残弾を打ち尽くしてしまうと、リロードしなくてはなりません。その間は無防備になってしまうので注意が必要です。それでは最後、「おまけ」のナル様。基本的にはカインと同じ技性能を持っていますが、リーチが短く、技の出が尋常じゃなく遅いです。が、小さいので敵の攻撃をくらいにくいという長所も持っています。足元を這い回り、父をしのぐ性能のデッドリーレイズで攻め立てましょう。というところで、基本攻略は終わります。

それでは、『闘神伝4』への期待をば。まず、ここまで来たら（物理的に）巨大な敵に出てほしいです。変な巨大怪獣とか。ゆずって、神とかでも可。あと、マスターやウラヌスの復活も切に希望。ＳＳ版のリッパーやクピードーとかもそろそろＰＳで登場してほしいところですね。世界観を統一してください（笑）。あと、シナリオモードの強化。せめてゲーム中でもう少しストーリーを説明してもらいたいです。特にショウ。戦う理由やその思いなど、今のところまったく不明ですからねぇ。もちろん、発売は今年の年末で。お願いしますね、タカラさん！

▲女性キャラは今回9人いるけれど、比率でいえばまだまだ。さらなるギャルキャラを希望。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる（癌）

教育にわるい

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

おめでとうございます。世界の滅亡まであと２年となりました（諸世紀）。いやぁ、めでたい…って、ぜんぜんめでたくないです。コラムを読んで落ち着くことにします。

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。自分のPNをオチに使うナイスな先生にファンレターを！

★YAT安心宇宙旅行……なのか？

新年明けました。おめでとうです。今年こそは小学生時代からの夢だったＮＨＫ教育を放送開始から終了まで、１日中見続けることにチャレンジしたい私ですが、これはどうでしょう？

さて、今回は読者様からの要望が特に多かった…というわけでもない勝手な企画「僕の絵の描き方」についてです。参りましょう。ありがとうございました。

よく「漫画家入門」などの本に「鉛筆画がいくら上手でもプロにはなれません、ペンの練習をしましょう」とか書かれていますが、はたしてどうでしょう？　おそらくは正解かと思われます。かくゆう僕も昔はそう教えられて、ペンの練習を一時期やってました。よくいわれる「Ｂ４の白いケント紙が真っ黒になるくらいまでペンで線を描け」を実践してたりして。でも、どうにもうまく描けないので途中で挫折してしまいました。…弱いですね。しかし、このケースは僕のまわりでも多く見受けられました。ゆえにペン画はビギナーが最初にぶち当たる、とても高くて、しかも絵描き人生の将来を左右するほどの大きな壁、といってもよいでしょう。でも、抜け道はありました（喜）。僕も使っているロットリングです。これは製図用のペンでありまして、普通のペンと比べると少し値は張りますが、均一な線がずっと引けるのが魅力の筆記用具でございます。「液だれ」等のミスもないので安心して使えますが、問題もあって……それは、線の強弱が出せないため、人物等を描いたときにどうしても無機質な、生命の感じられない絵になってしまうことです。これはけっこうマズイです…。そこで僕は、１度ロットで描いた線画の上からペンタッチのような太い線をこれまたロットで書き足すといった非常にめんどうくさい手法をとっています。時間がかかるのが難点ですけど…。なわけで、ペンが使えなくてもプロとしてやっていけるかも（あくまでだましだましですが…）という一例でした。うーん、やはり自分は絵描きの風上にも置けんなぁ。

イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況

1997年、最初のエッセイです。今年もまたよろしくお願いします……って、書いたのはホントは去年の内だったんだけどね（余談）。

★ゲームソフトのプログラミング環境を変えた新世代ゲームマシン

プログラム…という工業技術とも文章とも芸術ともつかない不思議なものは原理的には1800年代後半に登場し、1940年代の戦争の最中に本格的に作られるようになり、そして1950年代にＯＳ（Operating System）が登場し…とコンピュータ技術の発展に伴って発展を続けてきた。

その後も加速度的に発達を続け、今では「オブジェクト指向」と呼ばれる環境でプログラムを組むのが当たり前になっている。

さて、ゲームマシンの世界ではどうだったのかというと…これが実に長い間1950年代以前の状態が続いていたのだ。アセンブラ（正しくはアセンブリ言語）と呼ばれる、コンピュータが直接理解できる言語、逆にいえば、人間には極めて分かりづらく、非常に訓練の要求される言語を駆使し、１バイトをケチってプログラムをする極めて原始的な環境だった。

この理由はいろいろあるけれど、まず第一にマシンのリソース（資源）が極めて貧弱だったこと。ＣＰＵは８ビット、もしくは16ビットと今の基準から考えるとバカ遅いＣＰＵで、メモリは少なく、プログラムに使えるのはたいていＲＯＭ。仮にＣＤがあっても、搭載されているメモリが全然足りないので、高度な言語を使用するなど、考えることすら問題外だった。また、ゲームに必要な処理速度を実現するためにもアセンブラを駆使しなければならない場合もあった。ありていに言えば、３年前までのゲームマシンには、コンピュータとしては話にならないほど貧弱な環境しかなかったのだ。

これを大きく変化させたのが、３ＤＯ以降の「新世代ゲームマシン」、すなわち３ＤＯ、ＰＳ、ＳＳ、ＰＣ－ＦＸの４機種だ。まず、メモリがメガバイト単位に増え、ＣＰＵが32ビット以上、クロックもそれまで最速だったＰＣエンジンの４倍以上が普通（28メガヘルツ以上）、記憶媒体としてＣＤロムが標準になったことで、マシンのリソースが飛躍的に拡大し、一昔前のパソコンそこのけの能力を持つようになった。

これにより新世代マシンでは、今、パソコンで主流の１世代前の言語「Ｃ」（今ではパソコンの世界ではＣ＋＋と呼ばれる、Ｃの改良型が主流になっている）をプログラムに使用できるようになった。この改良のおかげで飛躍的に開発環境と生産性が向上し、現実的に「新世代マシン群」で出てくるゲームは、内容はともかくとして、技術的には桁違いに進化したものになっている（出るタイトル数がやたらと多くなったという欠点もまた抱えることになったが）。

そして、これらの新世代マシン群の中でも、ＰＳの思想はとくに特異で、しかもメーカーにとってフレンドリーなモノだった。

まず、開発環境の価格が極めて安いこと。これは本当に破格で、今までのゲームマシンの開発環境と比較すると10分の１以下という物凄い価格。これに加えて、１本あたりの生産コストも安いので、小さなメーカーでも参入しやすい。

そしてこれが本当に重要なことだが、いろんな面で非常に自由度の高いということだ。今までのゲームマシンではそれこそ「データのフォーマット」も「開発環境」もすべて、ハードメーカーお仕着せのものだった。つまり、そのハードメーカーのマシンで動くソフトを作ろうと思うと、すべての開発用ソフトが、そのメーカーのものとなり、そしてそれらのソフトは市販されているものと比較すると「高くて、機能が低く、しかもバグが多く、改良も遅い」（例えばグラフィックソフトはどう見ても市販のソフトの方が性能がいいのに使えないなど）。

これがイヤなら、自分でソフトを作り、色々と特殊なツールを作って開発に望むしかなかったが、これは実に面倒なことだった。しかも、当然ツールを作るワケなのだから、余分に人は必要だし、ただでさえ開発環境の費用が高いのに加えて、それらの人件費まで乗るのだから、体力のないメーカーは、結果的にまともなゲームは作れないという敷居の高さを生んでいた。

どうしてこんなことになっていたのかといえば、はっきり言ってしまえばゲームハードのメーカーは、開発ソフトでも儲けようとしていたからだ。それに対してＰＳの開発環境は、ＰＳのゲームに組み込まれる必要最小限のデータを除けば、ほとんどが一般の市販ソフトで使われているデータフォーマットが標準になっている。つまり、ＰＳでは開発に市販ソフトを使用することができるのだ。

実際のところ、どうしても必要なソフトはＰＳに本当に依存する、コンパイラ、デバッガなど、全部合わせてせいぜい４つ５つ。これらを除けば、残りはすべて市販のソフトで作ることができるわけだ。これはじつはメーカーにとっては非常にありがたいことで、無駄な意味のないコストを減らすことができるし、市販の高性能な、そして安価なソフトを使用することができるので、極めて開発が楽になるわけだ。そしてこれが、今のＰＳの躍進を陰で支える非常に大きな要素になっているのは間違いない。

ソフトが出るためには、開発環境が安く、そして使いやすいこと。この当たり前のことを初めて本当に実現したのが、ＰＳだったのだ。簡単に言ってしまえば、ＰＳの開発環境は他のハードと比較して「速くて、安くて、使いやすい」と３拍子揃ったモノなわけ。

ＰＳも登場して３年経ち、そろそろ技術的には「次のＰＳ」が出てきても不思議はないところまでやって来たけれど、この開発環境の考え方だけはずっと続けていってもらいたいものだ。

イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム 初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ S・RPGもイケてます！

★今年も仕事に遊びに「マルチGo!?Go!?」

平成９年、新しい年を迎えました。「新年明けましておめでとうございます！ 素晴らしい年でありますように!!」今年も私よしきくりんは、色々な分野でマルチに展開していきまぁーす。暖かいご声援をお願いいたします。

さぁ早速、昨年末に行われた『ときメモ』のクリスマスイベントについてチョッとお話しましょうね。このコラムを読んでくれている人の中には、行けなかったよぉーっていう人もいるでしょうからね。とにかく『ときメモ』ファミリー勢揃いって感じでこんなに豪華なイベントは今回が初めてでしたね。やっぱりこう全員集合するとスゴイものがありますよ!! まず第１部では、みんなへのクリスマスプレゼントということでアフレコを生で披露。第２部では、スペシャルライブとしてそれぞれが歌うライブステージ。第３部では、クリスマスプレゼントを抽選で会場のみなさんにプレゼント…と約三時間に及ぶイベントとなりました。おもしろいものでステージ衣装１つとっても、それぞれのキャラクターや個性が出ていましたよね。それを見られるだけでも必見でした。いやぁそれにしても盛り上がったイベントでしたよ。今回来られなかった人もまたどこかでお会いしましょうねぇ。

そして、今年元旦に発売になった「月刊ときめきメモリアルNo.６」は聞きました？ 私の第３弾の歌「初詣 Love Motion」!! どうだったぁ？ 「こんな感じだったよぉ〜」とかご意見ご感想お待ちしていまぁ〜すよ。

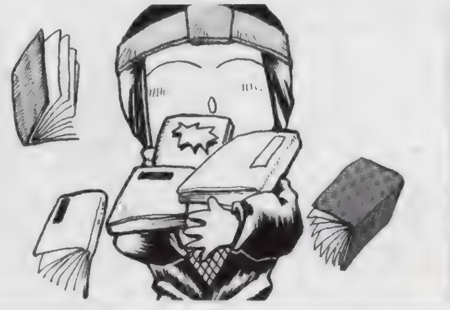
さて、今年初のゲームレポートは『アークザラッドII』の第３弾です。年末年始の仕事やプライベートの忙しさもあって未だエンディングまで見ていない状況ですが…。まずは気になるキャラクターについて。「アークII」に初登場する「シュウ」は、強くてシブクってカッコよくてちょっとファンになっちゃいました。特にシュウの特殊能力「乱れ撃ち」には感動!! 気分もスカッとするし最高よ。私はこの「乱れ撃ち」何度も連発してしまいました。本当に爽快！ そして、セクシーな「シャンテ」さん。不思議とこの人だけは「さん」づけで呼びたくなるのよね。このシャンテさんの戦ったあとの決めポーズがかわいいのよ。それにしても彼女の歌はス・テ・キ。何度も聞きたいけれどそうはいかないのがＲＰＧよねぇ〜。それから、ムキムキマンの「グルガ」。ジャングルに棲むターザンのような風貌でこの人もやたら強くて頼もしいのよね。それに声がシブ〜イ。そして、ストーリー途中から登場してくる懐かしメンバーの『アーク』一行様。ゴーゲンの「エクスプロージョン！」の掛け声が耳から離れないよぉ。このじぃ様中々強いよね。あと、チョンガラの子分であるケラックが、もっ本当にキュートキュート！ 特殊能力「キュア」をリーザにしてあげると「いい子だねぇ」ってほめられてスッゴクうれしそうにする姿がこれまたキュート!! いやぁ、本当にストーリー、キャラクターともに楽しめるゲームですね。とにかく、今年もよろしくねぇ〜!!

★善とか悪とかでなくゲーム同人誌の話。

あ、このコラムが載る頃には、年はもう明けてしまっているのでしょうか。明けましておめでとうございます。今年はＲＰＧ以外のゲーム開発で、来年までがんばりたいと思います。いやー、人間１日２〜３時間しか寝なくても、なんとかなるものですね。今日は仕事で、コンソメスープを沸騰させちゃうってくらい、大きなミスをやってしまったのですが、今は睡眠不足でハイになってて、スゴく気分がよいです。関係者の方には大変失礼。でも、「忙しい」とか「泊まりだ」とかいってても、結局「ゲーム以外の仕事」、すなわちこのコラムを書くくらいの余裕はぶちカマしている僕なので、狂犬にかまれたとでも思って、暖かく見守ってください。さて、目に余るイイワケはこの辺にして、今回はゲームの同人誌などについて、つらつら案ずるままに書いていきます。この号が出る頃にはすでに終わっていますが、「コミックマーケット５１」のカタログを眺めていても、「ゲーム（格闘）」とか「ゲーム（男性向）」など、ゲームを題材にしたサークルの数は、東１ホールを埋め尽くすくらいあります。ゲームのサークルだけで模型の即売会「ＪＡＦ・ＣＯＮ」とくらべても負けないくらい、その規模は大きいです。「昔はさぁ…」なんて、えらそーな口調でイヤですが、僕が生まれて初めてエンカウントしたゲーム同人誌は、当時校則でゲーセン立入禁止をいい渡されていた一学生が、果敢に攻略してグラフィカルにまとめた『ゼビウス』の攻略本でした。有名なのでみなさんご存じだと思いますが、当時小学生の僕は、「この本、売っちゃいけない本なんだぜ。値段書いちゃマズいから、裏にカピ（３００点＝３００円）が描いてあんだよ」とかいわれると、「ヤバいぜ」とか思いながらも夢中になりました。ちなみに最初に買ったゲームキャラのＨな同人誌は、『ドルアーガの塔』の「一応攻略本」で、カイとイシター相手にローパー君大活躍でした（笑）。

えー、話は最近に戻りますが、ヤバいといえば夏にも聞いたウワサで、今回の冬コミには大人気恋愛シミュレーションを出している某社が、そのゲームソフトを題材にした同人誌を、コミケ会場まで来て取り締まるとか。まぁあくまでもウワサだし、もし実行したとしても、結果は某社の望むようにはならないと思うのですが、ちょっと興味のある話です。

基本的に、たとえゲームの会社といっても、同人誌はよくは思われていません。大手の雑誌社のゲーム誌、もちろん電撃でも、実は同人誌はあまり好まれていません。「人のモンで許可なく金儲けしちゃイカン」という、とても簡単な理由ですが、「何で？」と思う人もたくさんいらっしゃるようで。僕自身もゲームサークルの人と話をしていると、「そういや、そうだな」と同人誌を肯定する考えが脳を支配しますが、やはりマズいのでしょう。何事も限度さえわきまえれば、会社だって人間の集まり、推奨まではいかないにしても、黙認くらいはしてくれるのでしょうけど…ね。いかん、結局善悪の話でまとめようとしてる…。



林田篤プロフィール

よく電撃PS編集部に出没する容姿思考共に危険なドット絵描き。
最近「土星」を購入するも、開封と同時に塗装開始。楽しいらしい。

ゲーム業界ウラのウラ ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。秋葉原の歴史もおまかせなのです。

★電撃読者のための秋葉原講座〜第8期　電脳ブラックマーケット

今年の冬はちょっと暖かだったのですが、さすがにここに来てぐっと冷え込みが厳しくなってきました。こうした気候の変わり目は風邪などひきやすいので、寝不足などにならない程度にゲームに熱中してくださいね。

さて、秋葉原というとなぜかアヤしげなイメージを持つ人も多いと思います（バックナンバーを持っている人は27号のイラスト参照のこと）。どこからこういうイメージができあがったのでしょう。今回はこの辺の謎にせまります。

前回は昭和60年『スーパーマリオブラザーズ』の大ヒットによって、ファミコンが大ブームとなり「社会現象」とまで呼ばれたところまでお話しましたね。猛烈な勢いで普及していくハード（ファミコン本体）を見て、ゲームソフトメーカー各社はなんとかこのブームに便乗しようとしました。しかし、任天堂は参入を厳しく制限していたのです。

これはアメリカでＴＶゲームの先駆者となったアタリ社が、ソフトの参入を自由化して大失敗したからなのです。野放しにしていたために粗悪なソフト（表現は悪いのですが、クソゲーと呼ばれるような物ですね）が蔓延してしまい、けっきょくはハード（本体）の信用を落としてしまったのです。これは「アタリショック」と呼ばれ、経営学の教科書にも載るような有名な話です。これがちょうどファミコン発売のちょっと前の出来事だったので、任天堂はこれを教訓として、厳しいソフト管理に踏み切ります。

これは結果的に大成功となりました。ファミコンは十余年という驚異的なロングセラーとなり、独特なソフト管理と契約スタイルは他の業種にまで大きな影響を与えました。大きな書店で経営関連の棚を見ると必ずこの話に関係した書物が並んでいます。くわしい内容はこうした書籍を参考にしていただく事として、ここでは重要な２つのポイントだけ覚えておいてください（なんだか参考書みたいだなあ）。

ひとつは任天堂が審査し、許諾したソフトの参入しか認めなかったこと、そしてもうひとつはそのソフトの製造は、すべて任天堂に委託しなければならなかったことです。任天堂の審査は、ソフトメーカーが「任天チェック」と呼んで恐れた厳しいものでした。ゲームとしての質はもちろん、青少年に悪影響を与えないかといった倫理的な部分についても徹底的にチェックされました。

当然、多数の「参入できなかった」ソフトメーカーがありました。中には独占禁止法違反ではないかと、敢然と訴訟を起こした会社もあったくらいです。しかし、当初はＲＯＭカセットを自社で製造できる会社がほとんど無かったため、あまり問題にはなりませんでした。

しかし、ファミコン発売から３年ほど経つと技術的なレベルも向上してきて、ぼちぼちと海賊版ソフトが登場し始めたのです。この動きがどっと活性化した原因となったのが、ディスクシステムでした。

任天堂が「次世代の大容量メディア」として鳴り物入りでリリースしたのがディスクシステムでした。ところが、書き込みやデータの改変が比較的容易にできたので、正規に任天堂と契約ができなかった、あるいは最初から契約する気がなかった中小ソフトメーカーの格好のターゲットとなってしまったのです。コピーソフトやデータ改造ソフト、あるいはアダルト向けのエッチソフト（といっても、現在のレベルからいえば子供の落書き程度ですが）やギャンブルゲーム等、任天堂では絶対に認可されないジャンルのソフトやツールがどっと登場したのです。

しかし、任天堂ときちんと取引のある玩具店やデパートで取り扱える商材ではなかったことはいうまでもありませんね。ではどこで売っていたかというと、大部分は通信販売だったのです。これに目をつけたのが、ファミコンを扱いたくても玩具流通や任天堂流通に参入できなかった業種のお店でした。これらのお店の中にはバッタ物（正規流通からはずれた特価品）やジャンク物（商品としての価値がない処分品）を扱うところが多く、裏流通と呼ばれるようなルートに強かったのです。

秋葉原にはもともとこういった商材を扱うお店が多かったこともあって、中心部からちょっと離れた場所や裏通りに、次々と未公認ソフトや改造ツール、海賊版ソフトを扱う店がオープンしたのでした。海外でもファミコンカセットの分解が進み、１つのカセットにいくつものコピーソフトを詰め込んだ○○○inワンと呼ばれるカセットが登場すると、これも隠れたブームとなりました。

この頃になると、正規のファミコンソフトも200タイトル近くとなり、売れるソフトとそうでないソフトの差が大きくなってきます。なにしろソフト１本の価格を５千円としても「いっしょ(＝100本)」で50万円の在庫です。売れないソフトを十箱かかえただけで、小さい店なら倒産の危険すら出てきたのです。こうした不良在庫分のソフトは、前述のバッタ流通に流れることとなり、ファミコンソフト裏流通が確立することとなりました。

当初は未公認ソフト等を細々と扱っていたお店に、特価ソフトが次々と流入するようになったのです。また、いまだに法律的にはあやふやな中古ソフト売買もこの頃から始まり、ファンが定期的に出入りするようになりました。■こうしてＴＶゲームマニアの街としての基盤がだんだんと形成されていきました。次回はここから現在までをお送りする予定です。

イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ
PSの奴隷

まんが／岩瀬さとみ

新年！　目の前に迫りくる『プリメ』&『ＦＦⅦ』！　こんなソフトがある限り、平穏な生活はやってきません！　さあ！　やっつけておしまい！　でないと平和は訪れないのです！

ＰＳの奴隷は、新年だしセブンイレブンは『ＦＦⅦ』の予約で忙しいし「これからはコンビニかな」なんて思ってしまう、ＰＳそしてゲーム全般にクリティカルマイハートな貴方にお送りする、ハードコア読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなハガキでもＯＫ。雑誌に自分のハガキが載るのってかなり　ですわよ。

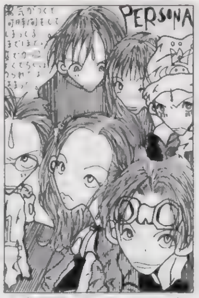
おめでとうございますぅ～染之助染太郎じゃありません。篠原ともえで～す！　「ＤＰＳど」はスゴイですよぉ～。あ、どうじたんですかぁ～って「ＤＰＳど」っていうのはＰＳの奴隷の略なんですよぉ。そんなことはわかっている偉大な貴方に、カーネルサンダースフライハイマジック11ページでお送りしてます！　文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム専門誌では最強！　増刊でもたくさん載せてます。でも、もしもハガキがこなかったら……と、ドリフのコントのような不安が襲いますが考えてもしょうがないのでやーめた。

頑張れば必ずむくわれる！そんな季節がやってきた！

受験にガンバルもよし、ＦＦⅦにガンバルもよし。今号の見出しにはそんな世界平和のメッセージが隠されています。

▲東京都　柳沢ユカさん：キレイ。コレに勝てるポリゴンはあるんでしょうか？

▲千葉県　秋本一樹さん：いいですよね。主人公ってば。確かにモテモテです。



▲京都府　アゲハさん：あっという間なんですよね。時間経つのって。

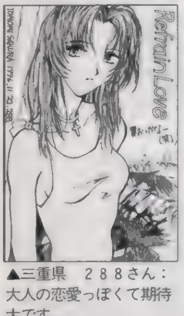
▲静岡県　猫宮まろんさん：乙女回路で涙する。操り人形なのです。

▲大阪府　松魚鳥子さん：今年末に出るハズの「97」ではどうなるんでしょう？

▲愛知県　ゆきのさん：イベントが増えてたらいいんですけど。アニメとか。

▲広島県　柊・亜矢乃さん：アンジェの腕の曲がり方が何となくステキです。

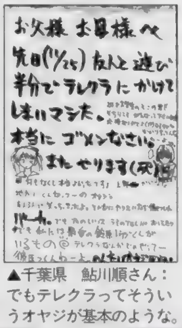
▲埼玉県　穴さん：出ます。強がりますし。告白されるとドキドキ。



▲三重県　288さん：大人の恋愛っぽくて期待大です

▲群馬県　神白羽水さん：惚れましたか。実写とイラスト、どちらが○？

▲埼玉県　鳥さん：次回作でも活躍してくれますよ。きっと。



▲千葉県　鮎川順さん：でもテレクラってそういうオヤジが基本のような。

▲高知県　寿花丸さん：後からプレミアＢＯＸはナシです。

◀福岡県　うに頭さん：関西弁では……ないようです。でも可愛いですよ。

▼東京都　吹田るみさん：引きずりますよね。長すぎです。

◀広島県　ＤＤＴさん：『Ⅱ』とかは出ないんでしょうか？ねえ？　全然？

▼東京都　咲羅さん：実はヴィンセント女説が流れてます。

◀岡山県　のぶすけさん：ふれますふれます。掲載されなくなるので注意。

◀青森県　児玉啓太さん：戦闘は当然しゃべりまくり。生歌もバリバリ？

「うちの学校の修学旅行はスキーでした。まあ、思い出が残るんでどこに行こうが良いと思うんですけど、いまいち味気ないですよねぇ。やっぱり。同級生に彼氏、彼女がいる人たちは、ロマンチックで夜がステキだったみたいで先生が大騒ぎ。夜、ホテルのどこかに消えたカップルはなんと20組近く！　思い出作ったんだろうなぁと想像するとかなり悔しいです。『ときめき』ならイベントあるんだろうな」大阪府　はてな南蛮堂さん：

修学旅行とか文化祭ってやっぱり参加している人にしか共有できない思い出がありますよねぇ。後になってからじゃどうにもならないので、その時、その時に全力投球するのがステキだと思われます。

「うちのイトコのお兄さんはまるで床部の人の様な生活を送っています。働いてないように見えるんですけど、結構稼いでいるみたいで、ゲームハードやソフトを気ままに購入してます。ＤＰＳのせいか最近はアニメ＝ＬＤにも手を出しはじめていて、壊れ加減がいい感じです。しかも！　このお兄さんがこないだお見合したんですよ！　うちの母のお節介で。かなり嫌がってたんだけど（おもしろそうだったので見に行きました）、実際相手の人と話してみて大びっくり！　相手の女の人もなんと！　ゲームが趣味！　その上、ＤＰＳも読んでることが判明！　一気に話が進む進む！　わたしは横で笑いをこらえるのに苦労しました。うちの母と向こうの紹介者さんはまったくワケがわかってなかったのがさらにステキでした。お見合した２人は最初、今後も付き合っていくつもりなんてまったくなかったらしいのですが、今では熱々なカップルに成長してます。「キスをする」ってコマンドくらい入手したのかなぁ(笑)。なんか楽しかったです」埼玉県　本郷弥栄さん：

ＤＰＳが取り持つ縁。すてきじゃないですか。ってその場にいたら笑っちゃうでしょうねぇ。そうですか……スゴイ偶然もあったものです。最初は２人とも付き合う気なんてまったくなかったっていうのが正直でいいです。お見合もこんな感じで話が合って、前に進み出すのなら捨てたモンじゃないです。

「ゲーセンで襲われそうになりました。友だちと２人でプリクラとかしてたら、突然５～６人の男の子に囲まれてトイレに連れ込まれて…瞬間、ギャーって叫べたから店員さんが来て助かったけど、口を押さえる手がゆるまなかったらかなりやばかったです。おしっこもらしそうになりました」神奈川県　貝原仁美さん：

はみだし大賞でもいけたと思います(怖)。今後は十分、注意して下さいね。

ﾛﾎﾞｺﾝ0点な人

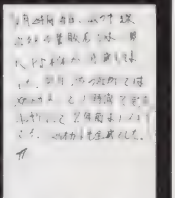
↑10QゴナB ツメ

今回はゲームの話。最近コレばっかりだねの巻　（ほ）

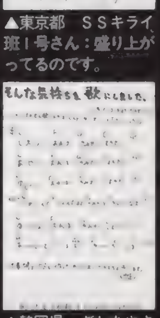
ノートパソコンを買ったら、いきなりスライドパッドが壊れた。触ってもないのにカーソルが動き、勝手にタップされてエクスプローラーとかを立ち上げてくれます。おまけに、なまじマシンにパワーがあるもんだから、一瞬のうちに10枚くらい立ち上がったりします。元々スライドパッドは使うつもりないのでいいですけど。致命的じゃないから修理に出すのも面倒だし、このまま使います。

というわけでゲームの話なんですが、どういうワケか『トゥルー・ラブストーリー』にはツボを突かれたようで、それはそれは気持ちよく堕ちてしまいました。なんか、何がいいとか、どこが良いとか全然説明できないけど、とにかくメロメロにハマってしまいました。ＣＤも買いました。あと、某イベントで配っていたポスターと[illegible]が欲しいのですが、誰か下さい。[illegible]の千木良さん、なんとかして下さい。ところで、もっとも見るのが難しいと言われる、[illegible]の告白(？)イベントを、最初のプレイでいきなり見てしまったのですが、その後リセットしてしまったためアルバムに残せなかったのが心残りです。それにしても、世間ではグラフィック的なことで苦戦している人が多いそうで、実に残念です。

▲埼玉県　障子さん：あまり誉めると一調子に……。



▲東京都　ＳＳキライ班１号さん：盛り上がってるのです。



▲静岡県　ぎたあやさん：谷村さんと誕生日一緒です(笑)。

たようだし、そろそろ潮時かもしれませんね。というワケで私からいえる最後の助言。それは、とにかく頑張って、ひたすら対戦をこなしましょう、ということ。やっぱ実戦経験の多さがモノをいいます。「あすか」に限らず、どんな対戦ゲームにも言えることですが。あと、常に対戦していることです。ちょっとでもサボると、私のようにある日対戦してみたら、全然勝てなくて愕然とするなんてことになりますよ。というわけで、今回は仕方ないので、取りあえず「トゥルー・ラブストーリー」の攻略でもしようかな、とか思ったけど、攻略要素なんてないのねこのゲーム。残念　さて次号、「あすか」の続編でも発表されれば確実にありますが、そうでなければないかも知れません。でも気が向いたら何か書くかも知れません。結局よく分かりません。確実なのは、この文章が写植の無駄かなと不安になることだけです。（ほ）

うききと平吉は前からはまってるのに……あ、そういえばキミ、平吉の資料無断でコピーしてったらしいね（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」の２つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算は……まだいつになるか現在未定。そろそろ近いなんてウワサも……？　ハガキ送って欲しいのです！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

隣同士で意見が食い違ってます。でもキミたちの正直な意見なのでよしとしましょう。ね（苦笑）。（魔）

誰も読んでないだろうけど「あすか」攻略・可梨奈編：最終回かもしれない、続くかもしれないの巻。なんか、全然続編の話出ないねぇ。いや、まったくないワケじゃないし、非公式な所ではもう情報も出ているようなんで、もうすぐなのは確かなんだけど、公式リリースが出ない限りあれこれ書けないんですね。最初は続編発表まで持たせる予定だったんだけど、どうにもネタがないのでそろそろ本気でヤバい状態です。実は前回途中で終わってたんだけど、続きなんて考えてないよ、どうしようって状態です。いやー、まいったまいった。初心にかえってCOM攻略でもしようと思って久しぶりに立ち上げてみたら、COMにも勝てない始末でまたもやまいった。考えて見れば、ここんとこ全然対戦行われてないんですよ。さすがに発売されて9ヵ月も経てばそうなるだろうけど。かつては賑わっていたノド攻略も、キャシィ達は脱落し

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

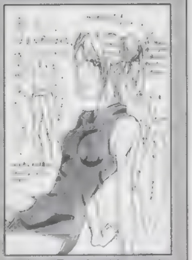
12月は大変でしたわ。なにせ１カ月のうち、布団で寝たのは５日しかなかったからさ。でも、泊まりの一部には趣味の「DQⅢ」で２徹とかもあるから、ちょっと自業自得。（中）

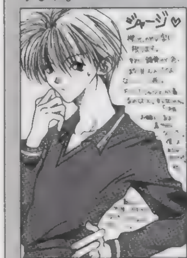
そんな忙しい中で唯一遊んだギャルゲーは「トゥルー・ラブストーリー」。10回くらいクリアしたけど、もう飽きたわ（笑）。少し遊ぶのならイイけど、長く遊ぶとアラが見えるね。デートがワンパターンとか、セリフ回しに工夫がない（声優とは別問題）とか。まあ、育成SLG好きの俺には、このゲームが性に合わなかったのかもしれんけどね。

ところでこのゲームの下校モードを見て、古いゲーマー諸君は何か思い出さん？ 俺は見た瞬間、「うわー、これ「東京ナンパストリート」や！」と思わず口走ってしまったんだけど。わかった人はもう年寄り（苦笑）。知らない人に説明すると、これはエニックスがパソコンで頑張ってた時代の作品で、女の子をナンパして１発キメるゲーム（笑）。で、ナンパ後の会話が、各種話題で相手の気を引き、気持ちをつかんだらボディータッチ、最後にホテルへ誘うって感じなんス。『トゥルー〜』のほうは、身近な話題で相手の気を引き、気持ちをつかんだら手を握ったりし、最終的にはデートに誘う、と。ほーら、まったく一緒（笑）。

そういえば「ナンスト」って、女の子が50人以上登場したり、時間やお金の要素もあって、ゲーム性は高かったな。うむ、「マカダム」「177」と並ぶ、俺のもう一度遊びたいゲーム（18禁）のひとつだ。もう持ってないから無理だけど。あ、最後にひと言。当時の俺の年齢は聞かないでね（笑）。

▲秋田県　月見里さん：Hゲームでなくても○ですよね。


▲島根県　うどうジン江さん：後ろからチラはかなりステキですね。



▲新潟県　りるひなさん：助平な友を見つけるのは……ダメですか？

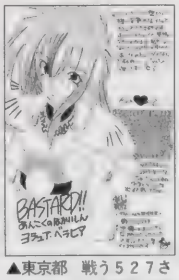
▲北海道　乃亜さん：どちらでも付けてる状況はHですよね。

▲岐阜県　里見綜一郎さん：オバサン系ってなんで……なんでしょう？

▲石川県　バラ族さん：実用化はできますけど、少し邪魔なような……。

▲静岡県　椎名奈々さん：若さバリバリです。気まぐれそうです。

▲滋賀県　ごぢうりさん：舞ちゃんこの服でよく戦ってますよね。



▲東京都　戦う527さん：ゲーム、本編とは関係ないのが……ですけど。

▲千葉県　MAKOTOさん：ふわっとしたモノ。大切なモノ。

▲埼玉県　矢渡さん：やりすぎに注意しないといけません（笑）。

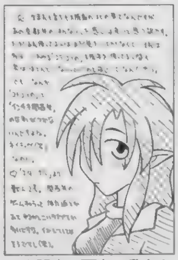
▲大阪府　唯津美影さん：アーケードに忠実にPSでも移植を！

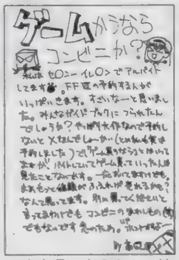
▲静岡県　えんぜるぽーいさん：接触が悪いと見えないときもあります。

▲埼玉県　TERAさん：アフターケアはなにかと大事です。

▲大阪府　KENさん：ムフフは……それほど期待できないのです。

▲福岡県　真壁篤紀さん：どうでしたか？ プレイしてみました？


▲大阪府　雨宮五月さん：大阪弁とか、方言の女の子はステキですよね。



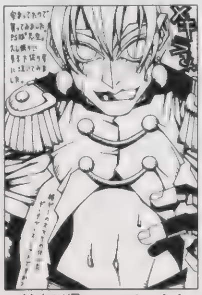
▲広島県　高Qさん：特に「FFⅦ」の予約はスゴイみたいです。

◀大阪府　みそみそさん：イベントの増加には期待したいですよね。パソコン版をプレイしたことがあってもドキドキしてしまう、そんな移植が理想なのです。女の子かわいいです。

▲長野県　鹿賀りゅうさん：彼女ならオリンピック金メダル確実なんですけど…。

▲東京都　谷川蛍雪さん：お金持ちですしね……って同じなのはそれだけ？

◀東京都　水晶竜さん：力強くてステキな彼。でも実際は……。ここまで悲しい隠れキャラってないですよね。隠しキャラってついつい、それなりに強くしたくなっちゃうもんです。


▲神奈川県　マーチンさん：忍空のTVはなかなかいいキャラが揃ってた気が。

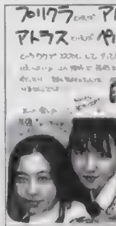
▲青森県　児玉啓太さん：衣装が一緒なのはちょっとトホホですよね。

さるハムかにぞう

まんが／風上旬（なにもそこまで……そんなよこしまな貴方にはホームランバーの当たりプレゼント）

★プリクラQ〜なのです★

下のハガキに大注目であります！ イカス！ ステキなプリクラハガキ。これでシールが小さくて悲しいなんていう悩みとはおサラバなのです。今後はこの手で拡大コピーをハガキに貼って送ってね！ ってただでさえ人気のないコーナーをさらに応募を難しくして人気落としてどないすんねん……と突っ込んでみました。



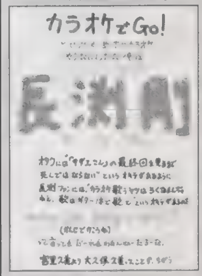
◀長崎県　三越夕子さん：ウマイ！ステキすぎます！ これなら見える！ ありがとうございます。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気激薄。

「ゲームライター講座」ゲームライターになるための質問募集。人気薄。

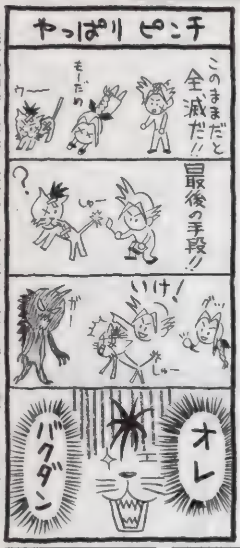
「カラオケGO」も地道にハガキ募集中です。



▲静岡県　ぎたあやさん：掟ですね。大事です。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（３：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

DPSどでは住所不明者の探索を6月で終了いたしました。ただいま受賞者の方の賞品製作中です。今しばらく発送までは猶予を下さい。本当にすまないと思っているので、許してください。当然サービスします。特にランキング上位入賞者で既に賞品贈呈の決まっている方。まあ、本当はハガキを送ってくれた読者様全員になにか差し上げたいのですが……現実的に不可能なんで。ごめんなさい。次回の集計目指してこれにこりず、バンバンハガキ描いて、書いてくださるとありがたいのですがね？

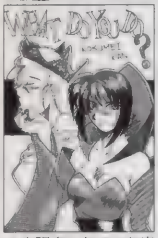


まんが／富山県　はせぷー（ひどい……でもケダモノですしねぇ……犬）・イラスト／NDO

ランキング発表

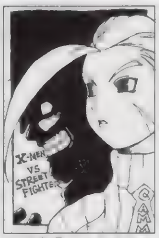
375:矢渡
370:TERA
365:祥人
340:雨宮五月
330:由貴恵
310:ごぢうり
300:田中将司
255:多奈竜
250:まいまい
235:貞雅
235:りるひな
230:湖山たみ
230:288
225:小泉英夫
205:唯津美影
195:のぶすけ
185:一郎あきら
165:ちゃたろう
155:伊藤深海
150:安倍茂樹
150:鳥
150:椎名奈々
150:幻夕貴
145:蒼月、鈴城芹、乃亜

●140:いずみ17、伊藤勇太、佳月ひろ、DDT、TOMY、●135:児玉啓太、寿花丸、砂之介、はせぷー、まみこ、●125:清い優、稲村かほる、おさP、ジョリ谷ピンタ、にゃんにゃんとやら、ヘルカオス、●120:小栗徹也初号機、貴沙羅ゆう、成頼祥雄、猫田・W、ベンジャミン、●115:近江せによ、オーラちから、柏田秀紀、木村吉伸、●110:筧智也、桃亀イリヒ、●105:あゆむ、、苦紗美丸、GRU、ゆきの、よしかづ、●100:毛の雲、咲羅、高丸じえ、tke、碧奇魂、●95:市藤にたか、此土、ズバットPS、月子、つくば山、長井みちる、八代、●90:植田智博、M－MASTER－ZX、白井俊、中重仁里、中村由花子、●85:秋本一樹、からくり蘭丸、しまづやひち、艶山車、幡田忍、風水りあ、夜野小太郎、よしかーひろみ

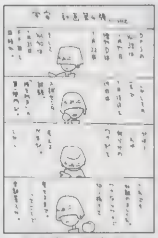


▲大阪府　おでぶな岩崎さん：ポリゴンでない顔も欲しい気も……。

▲新潟県　高橋智子さん：なんだかやる気のなさげなカーくん。

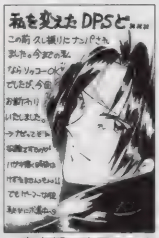


▲広島県　DDTさん：PSでもキャミィが活躍して欲しいです。



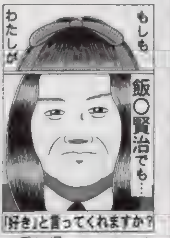
▲大阪府　雨宮五月さん：ワナです。ごめんなさい。ワナです。

▲佐賀県　ケロヨンさん：言われたくないですよね。やはり。



▲東京都　吹田るみさん：そうです。ナンパよりハガキ。？

▲大阪府　浜咲悠也さん：音楽ステキですよねぇ。かっこいいです。

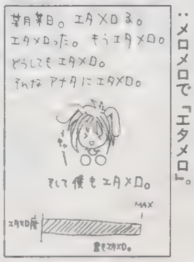


▲愛知県　MASAさん：言わないと……思います。きっと。

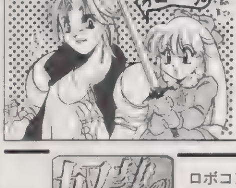
◀北海道　月夜野ひすいさん：やってください！　女の子だって関係なく○です！

▲福岡県　雀之涙さん：戦闘中の声が、欲しいです。イベントはいりません。なんとなくですけど。

◀愛媛県　GRUさん：両手イッパイの花。時間かかりますし。



◀北海道　マヨネーズ・ガールさん：メロメロで「エタメロ」。



◀大阪府　唯津美影さん：ハムスター似でかわいいです。パパのマネするし。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは1月24日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：謎の力のために自分の村を滅ぼされたローヂィン。彼女に潜在能力を引き出されたものの、力をどう扱っていいかわからなかったボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下で、異形の剣士との戦いに勝利し、ボクはなんとなく、ローヂィンを守れるようになってきていた。そしてとうとうたどり着いた扉の先は…。

淡い光は続けてしゃべり続ける。ボクは……いまいち理解できていなかった。

「私は伝承者です。ネットワーク型情報管理システム、ナンバー3467。ガーディアンを退け、ここまでたどり着いた貴方は何を望みますか？」

ローヂィンの方を見る。暗がりに光に照らされて、ボウと浮かび上がっている。

「願いことを言えということらしいんだけど……どうする？」

ちゅうと半端な明るさなため彼女の細かい表情までは読めない。

「これが……秘密なの？」

ボクは光に向かい直して問いかける。

「質問に答えることはできる？」

「はい、たどり着きし者よ」

「キミが秘密なのかな？」

答えが返ってくるまで何秒かかかった。

「わかりません。が、そこにいるお嬢さん、森の民と呼ばれる方々が秘密として隠していたのは私のことだと予測されます」

スッとローヂィンが光と僕の間に立つ。

「私は貴方が危険なモノで、誰かの手に渡るようなら、破壊しなくてはいけないと言われてきたの。ワケがわかる？」

光の明滅が激しくなり、さらに上下運動も加わった。しかし突然、ぴたっと動きが停止する。

「理解しました。貴方の部族では私を、入手したモノに世界征服可能なほどの無限の力を与えるモノとして認識していたようですね。その要因は500年前にさかのぼります」

神奈川県　政重安弘さん：

◀滋賀県　ごぢうりさん：自爆する展開！　さて次は？　はたして？

ハードの神様の犬

去年の年末に、オレの捜索命令が出ていたそうで……申し訳ないっス。女々しい言いわけはしませんが、原因は「エヴァ」の[illegible]タイトル[illegible]。とりあえず、この場をかりてお詫びします。ご～め～ん～な～さ～い[illegible]。でも、もうだいじょ～ぶ。お正月になおしちゃったから。ヌア？　なにをって？　ロシアの電話。（犬）

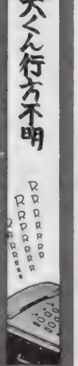
ロシアの電話ってのはウソですが、呼出音が鳴らない電話ほど役立たずなモノはありません。おかげで、年末は音信不通で[illegible]のみなさんに迷惑かけちゃいました。[illegible]にお詫びします。ごめんなさい。オレ[illegible]んでいます。

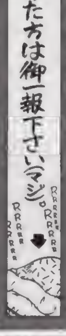
それにしても、[illegible]FAX電話がこわれってしまったのには我ながらビックリ。なんたって、生まれて初めて自分の[illegible]が[illegible]のために[illegible]かされたんですから。しかし、[illegible]「[illegible]」と[illegible]。うれしさのあまり、思わず家の周りを3周走っちゃった――って、すみません、ウソです。でもね、年明け早々[illegible]しいことがあるなんて、今年はなんかイイ年になりそうだな。うふふ。ちなみに、去年までの[illegible]は「それはそれ、これはこれ」だったんですが、今年は……う～ん、思いつかないから[illegible]。では、読者のみなさまに新年のご挨拶。バビンガビビンガボンバビボ～（？）！

★DVDのMPEG2コーデック

前号の続きです。DVDはトリックプレイができない……と言いましたが、正確には"特殊再生に不向き"と言った方がいいかな。読者さんの中にも、店頭でDVDプレイヤーに触れた人はいるでしょう。たぶん。そのとき、早送り、巻き戻し、コマ送り（スロー再生）、コマ戻しなどの特殊再生をすると、映像の動きがす～んごく"ぎこちない"と思いませんでしたか？　LDと比べると一目瞭然でおます。とくに逆再生（巻き戻し、コマ戻し）をすると、もうガタガタ、ぎこちないの[illegible]で、とても[illegible]のものじゃありません。でも、コレって仕方がないんですよね。DVDが採用しているコーデック（[illegible]）「MPEG2」の特性からくる問題ですから。

ちと難しい話になりますが、「MPEG」というのは、画像のフィールド／フレーム内を圧縮した「Iピクチャー」と、[illegible]よりひとつ[illegible]から"動きを予測"してフィールド／フレーム間を圧縮した「Pピクチャー」。そして、ひとつ前とひとつ後ろの画像から動き補償をして作った「Bピクチャー」の3種類から成り立っている。簡単に言えば、複数のフレームを利用して"動画の動き予測をしながらフレーム間圧縮をする"という技術なんですねぇ。ですから、決まった速度の動画再生には優れたコーデックなんですが、再生速度の変化や逆方向再生には弱いんです。I・P・Bの各ピクチャーデータが、規則正しく[illegible]ですからね。この特殊再生をスムーズに行うための技術もあるんですが、第一世代のDVDプレイヤーには[illegible]されていません。しかし、ど～してもDVDプレイヤーが欲しいという人には、パイオニアの「DV-[illegible]」をオススメします。[illegible]でデータエラー率が低く（CDの[illegible]分の1）、なかなかグー！　さて次回は、PSのムービー"JPEG"についてだよん。





連絡くれよぉ……。まったく。電話が鳴らなかったらまったく連絡取れないんだから。ね？　大騒ぎでした（魔）

今はこれだと思うのです

遅ればせながら、あけましておめでとうございます。いつまで続くかわかりませんが、今年もよろしくです。ってなところで、（さ）が今年イチバン注目しているのは、『ストⅢ』と『バーチャロン2（仮称）』なのです。かなりミーハーですが。『ストⅢ』では、帽子のヤン（某ガンダムのデ○オがモデルらしいけど…）を使用する予定。現行の家庭用ハードでは移植不可能というキャラパターンを使用しているようなので、動きは凄そうです。そして、我が命の『バーチャロン2』ですが、情報があまりにもなく期待だけが空回り。愛しのバイパーⅡはいるのかな？　早く知りたいじょ～。アッそうそう、SS版の『バーチャロン』は買いましたか？　オイラが言うだけあって、なかなかのデキだったでしょ（笑）ってなワケで、突然ですがランキングモードの攻略をします。（さ）

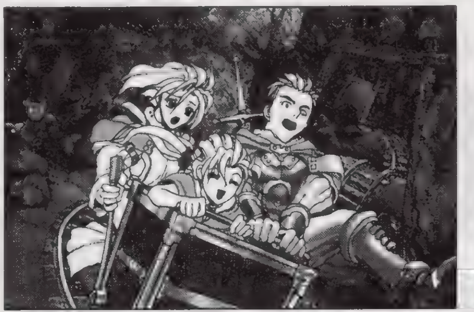
ランキングモードでは、まず命中率と残り体力が高得点を取るポイント。開幕のジャンプキャンセルからの1撃を狙い、連勝を重ねてボーナスを確実に押さえていくのだ。次回からは、キャラ別にランキングモードをちゃんと攻略します。

長いってば。リード。でも「ストⅢ」はスゴクなりそうだよね。「チャロン2」はまだまだみえてないので今後のお楽しみでしょう

ロボコンの方にも書いたけど、新しいノートパソコンを買いました。この出費はかなり痛く、おかげですっかり貧乏です。これだけ貧乏なのは何年ぶりだろうってくらいで、実はちょっとだけ後悔しています。これまでずっとDOS使ってた（マシンが古くて、まともにWINが動かない）ので、WIN95はよく分かりません。セットアップもすべて（犬）さんまかせでした。仕事で使うためほとんど会社においているせいもあってか、なんか自分のパソコンって気がしません。馴れるまでまだまだ時間かかりそう。（ほ）

愛機FM-TOWNS MXのCD-ROMドライブがぶっ壊れてしまいました。おかげで最近出ているCDのゲームが出来なくて大変なこの頃です。もしかすると修理するより中古で買い換えたほうが安いかもしれませんなぁトホホ。パソコンへの投資は先送りしようかと思っていた矢先にこれですから困っちゃいます。ジャンクでMX用のドライブが手に入ればいいのですが。もともとTOWNSというマシン自体が台数が出ていないですから探すのも大変そうです。何をやっても、もはや時代遅れなマシンなわけですが、愛着があるから手放せないですしね。（ち）

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！ ハガキ冒険初心者の方々、やってみませんか？？ （魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ6文字まで
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！ あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？ MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選びがちです。

今回の募集クエスト25は大陸北東部の水上都市ラーハルトカイラムで新規発見された古代の遺跡の調査発掘です。まだ、魔物の流出などは認められていませんが、調査がすむまで安全とは言えません。調査隊に加わり、遺跡がいつの時代のモノであるかを調べてください。戦闘があるかないかは選択や能力値次第。よく考えて各数値、職業を設定して下さい。今回の選択は以下の3つ。持っていくアイテムは①10m四方に存在する魔物を関知するディテクションロッド。②壁に仕掛けられたワナを発見する探索の石。③この地方に多い魔物アーマータイガー専用の武器フォーンドソード。数字を能力値とは別に記入してください。記入のない場合はランダムで決定されてしまいます。要注意です。

締め切りは次号（40号）発売日の1月31日（消印有効）。あて先は「DPSど25」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の42号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第40号 1月31日発売号（第36号発表＋第42号分募集）
第41号 2月14日発売号（第37号発表＋第43号分募集）
第42号 2月28日発売号（第38号発表＋第44号分募集）

今回のあて先は「DPSど25」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

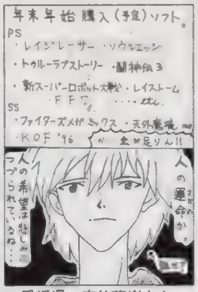
A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

次のページは35号募集分の発表

▲愛知県　悠城まどかさん：主婦だって『ペルソナ』バッチリです。



▲愛媛県　安倍茂樹さん：足りませんよねぇ。全然。サダメです。

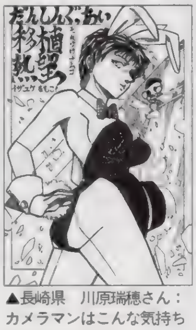
▲岐阜県　鈴木真子さん：友だちの麗子ちゃんが気になります

▲三重県　288さん：デキはなかなかです。下校はドキドキします。

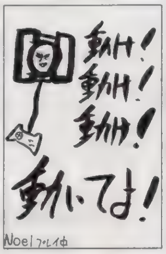
▲福島県　酸性雨・Nさん：何ものせなくても（笑）。バンドがHですよねぇ。

▲静岡県　えんぜるぽーいさん：細かいしぐさがカワイイのです。

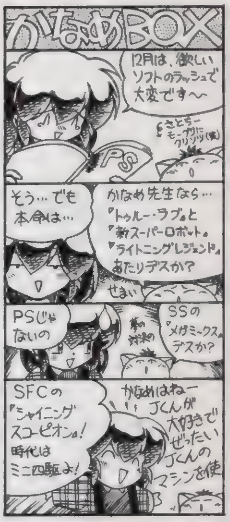
▲奈良県　からくり闇丸さん：『96』は96年中に発売されるのでしょうか？


▲長崎県　川原瑞穂さん：カメラマンはこんな気持ちなのです。いつも。

◀長野県　灯矢敬さん：着ぐるみで歌うのがカワイイのです。踊るし。ふみゅ～って感じです。



◀東京都　森川準さん：神経接続がうまくいってないんですね。きっと。頑張りましょう。



まんが　白虎かなめ（そういう道もアリ、アリですが……それだけだと……ねぇ、人として）・イラスト　C次郎

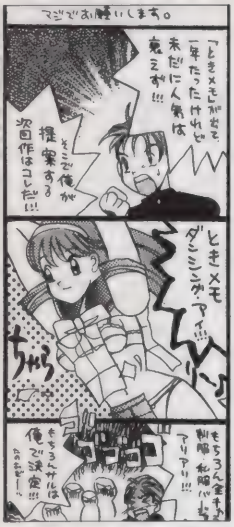
◀静岡県　秋河織斗さん：『ヒロイン』も恋愛SLGの中では人気高いです。

◀神奈川県　幻夕貴さん：エアリスとティファは争うのでしょうか？

▲千葉県　秋本一樹さん：主人公なのにめっきり影の薄い彼。他のキャラがあまりにも存在感ありすぎですよね……。

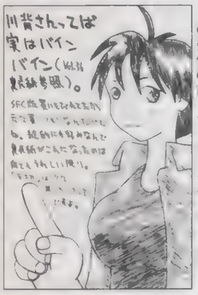
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！ ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！ 文字量は210以上、225文字以内。熱い思いをハガキで！ 今回は採用ナシでした。168Pの文字ネタでこのコーナー向きのがあったけど……何も書いてなかったしなぁ。とりあえず熱い日常や、熱くない日常を文字にして送って下さい！

最近、DSP-A3090を購入しました。仕事のストレスを吹き飛ばすために最大級の無駄遣いをすることに決定、その第１弾なわけですな。音楽にビデオにゲームにサラウンド環境を導入する予定です。あとは、スピーカーを７本も（置く場所に困る）購入するだけ。メインにBOSEの314かビクターのDOLCEⅡあたりかな。試聴した感じではこれらが私の好みの音でした。ただ、エフェクトにどんなスピーカーを使うかが悩みのポイントですね。音色を揃えるなら全部同じ物（または同一メーカー）が良いらしいのだけれど、置き場所との兼ね合いやなんや▼

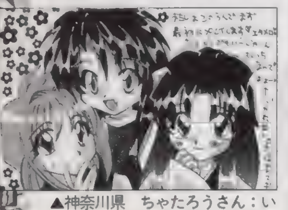


まんが・[illegible]　作者美影（猿の役はみんながやりたいのでダメです）

◀北海道　あずまことねさん：行き場に困るでしょうね。シュウは特に。


◀大阪府　雨宮五月さん：バインはヒロインの条件のひとつらしいです。

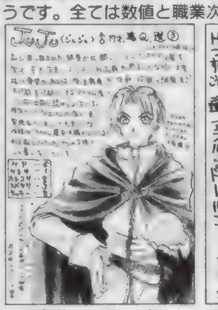
◀岐阜県　加古川寿さん：ボタン外して今風なのがまさにコギャル忍者。


▲神奈川県　ちゃたろうさん：いいエンディングが見れましたか？

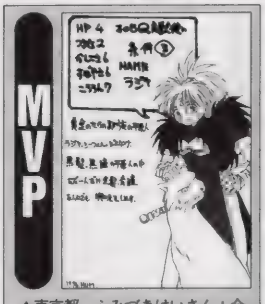
Nights of Knights

クエストナンバー　発表
次のページは35号募集分の発表

クエスト22は大陸東部のファルマーク共和連邦、第３商業都市ノイエ３での碧雷鉱山の安全確保。ノイエ３は碧雷鉱の鉱山の上に作られた新興都市で、碧雷鉱は雷術の術補完を行うことの出来る術石です。先頃、発見された新たな鉱脈奥から古代神殿と魔物も共に発見され大騒ぎになっていました。戦闘はそれほどハデではなかったようですが、原因の古代神殿の泉破壊に成功したキャラはかなり少なかったようです。全ては数値と職業次第なのでした。


▲北海道　TOMYさん：自力でモノを探しに行くアイテム屋さん。いいです。

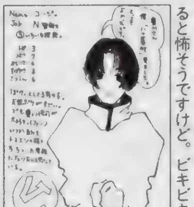
▲北海道　長井みちるさん：虫で泣き出す冒険者は…ちょっと悲しげです。

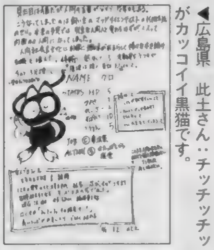

MVP

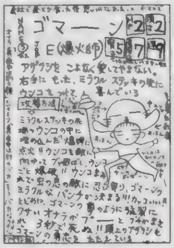
▲東京都　ふみづきけいさん：今回のMVPは、戦闘で勝ち抜いていくのがなかなか難しい魔獣使いです。魔物退治よりも探索がメインだったので、大丈夫だったんでしょうかねぇ？　使う獣はタイガー系？　ガウガウって走っていってパクパクって食べちゃいそうです。数値関係はなかなか絶妙だと思われます。幸運が高いのもなかなかポイント高いのでした。

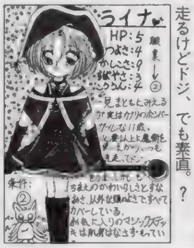
◀神奈川県　ちゃたろうさん：冷え性はつらいですよねぇ。

◀大阪府　寛智也さん：指に付けた妖しい爪がさらに倍で妖しいです。


◀東京都　中村由花子さん：でも怒ると怖そうですけど。ビキビキって。

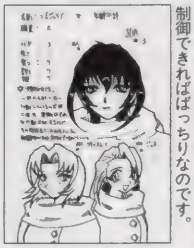

◀広島県　此土さん：チッチッチッがカッコイイ黒猫です。


◀愛媛県　GRUさん：下品スギです。自分にもダメージありそうです。


◀大阪府　YUKARINさん：先走るけどドジ、でも素直。？

◀岡山県　のぶすけさん：チョンチョリンとリボンがカワイイです。

◀宮崎県　RGM－79さん：両腕とも義手は厳しいです。


◀大阪府　村咲輝翠さん：戦闘時に制御できればばっちりなのです。

◀岐阜県　加古川寿さん：コギャルはえらいの投げだしがちです。

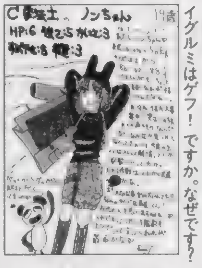
◀滋賀県　こぢうりさん：魔法使いのふりの方がむずかしいハズ。

◀埼玉県　矢渡さん：獣が人で人が獣。ソレにしては知的です。

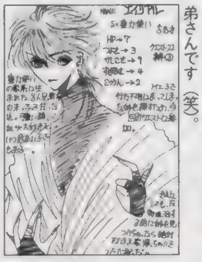
◀青森県　はちP－さん：悪魔でも天使でもタコのライトは……ちょっと。

◀愛知県　柴田勝巳さん：ペッツの様な魔獣たち。押すとなにか出ます？

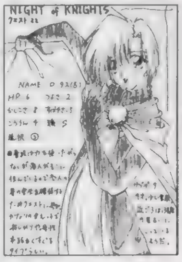
◀大阪府　伏屋サカツさん：どっかの魔王の娘……っていい加減で○。

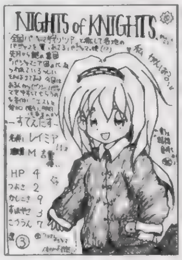

◀栃木県　女エなるさん：ペットのヌイグルミはゲフ！ですか。なぜです？

◀静岡県　綾瀬馮冴さん：お姫様ですよ。きっと。信じましょう。

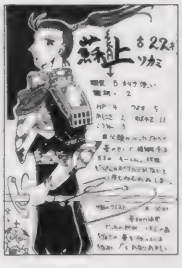

◀東京都　姫小松さん：姉思いのいい弟さんです（笑）。

◀千葉県　秘色さん：カ一杯斬るのには不向き？


◀福岡県　小糖雨さん：愛のために戦うのですね！　若くてもOKです。


◀愛知県　オーフェンさん：パジャマ狩りは大事です。彼女にお任せ！

◀東京都　アウーさん：なかなかツライ人生が待ってますよね。みんな。


◀神奈川県　あぢあの華さん：身体は大人なのに……父が怪しいです。

◀福岡県　さばとま菊理さん：符術師は安定職なんでしょうか（笑）？

た通り、中段と下段の使い分けにあります。この戦法は竜子だけでなく、他のキャラにも有効な手段なので、ぜひマスターしましょう。もう一つ、超必殺技・ハイパータックルの避け方を。この技は名の通りタックルを放つ技です。移動距離が短かく、出も遅いのでフィに出されてもガードすることはできるでしょう。問題はそのガードしたときにあります。じつはこの技２段攻撃で、２回目の攻撃のガード方向が逆になるのです。つまり普通にガードしていたのでは、必ず喰らってしまうのです。一度目の攻撃をガードしたらすかさず透かし（ガード中に＋キー前とボタン、もしくはR2）をするクセをつけましょう。ジャンプやいきなり透かしで避けようとするより確実です。さて、どうやら平吉さんが、対久美ちゃん攻略をしているようなので、次回は清子対策をお届けしましょう。（う）

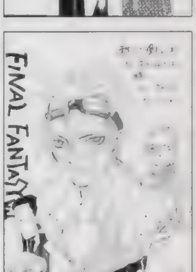
で本当に悩みます。パイオニアのS-ST05やヤマハのNS-10MMなんかは必要なチャンネル分揃えやすいのですが、いまいち音色が好みじゃないのでねぇ。エフェクト用のスピーカーは妥協しなきゃいかんのかなぁと思案してしまいますね。その次は、ケンウッドのMDデッキDM-7090を購入する予定。これに合わせてCDプレーヤーも新調しようかなと考えてます。最後にはビクターのHR-X7で締め。気長に揃えていくつもりですが予算を整えるのがしんどいですねぇ。おかげでパソコン購入は当分延期です。ゲーム代も我慢ですな。（ち）

最初、「プリメ」のＣＦかと思いました。私。「森川君」期待しましょう。しかし……５月のソフトよりも目の前の「プリメ」を宣伝せんかぁ！　とちょっと頑固オヤジになってみたりして。（魔）

お正月テレビを見ていたら『がんばれ森川君２号』のＣＭをやっているではないですか。ＰＳが出た頃（３年くらい前ですか）から、発売予定表に名前があったやつです。何だか想像もつかないタイトルだといい、実はロボットを育てて、さらに対戦もできるゲームだったとか（一時期ジャンルがＡＣＴになったとウワサを聞きましたが）、個人的には楽しみにしていたのです。でもなかなか発売されなくて、忘れかけていた矢先にこのＣＭというワケです。こりゃ５月（予定ですが）が楽しみですねぇ。（う）

まんが／斉藤和衛（幻影闘技、もう少しハデさがあればいけたんですけどねぇ……きっと）

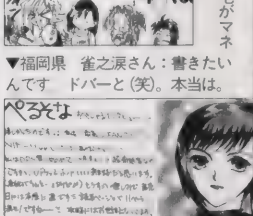
◀秋田県　楯式一さん：柄に胸をのせるのはとても反則です

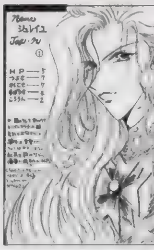


◀宮城県　一郎あきらさん：ちょっとブラウン入ってます

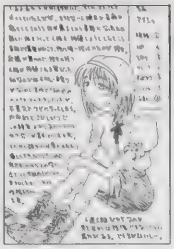
◀北海道　長井みちるさん：モミ毛がマネですよね。憧れですから

▼福岡県　雀之涙さん：書きたいんです　ドバーと（笑）。本当は。

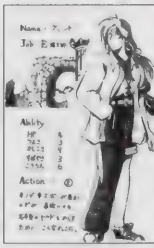




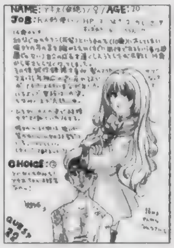
◀東京都　伊藤深海さん：優雅すぎでブワッといってます　オスカール、とでも叫んでもらいましょうか。



◀大阪府　雨宮五月さん：人造人間は寂しがり屋さんですよね。昔からの伝統なのです。

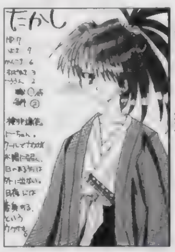


◀埼玉県　霞のMさん：省エネシャツとでもいいますか……



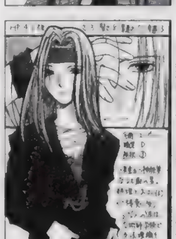
◀神奈川県　如月涼々さん：型どりは慎重に。じっくりとです（笑）。

◀千葉県　一光さん：妹弟を助けるためにガンバルのですね。　あぁ……お兄ちゃ～ん

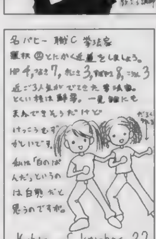


◀栃木県　たがたがさん：狼系なら変身しても許されそうです。影のある美形ですし（笑）。

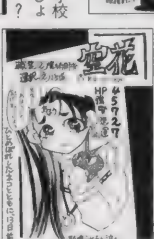
◀愛媛県　tkeさん：厚みのあるぶっといコートの下には、たくさんの重火器が隠されていそうです。



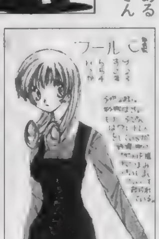
◀秋田県　まいまいさん：今の学校にはロンゲの先生っているんでしょうか（現実の世界の話です・笑）



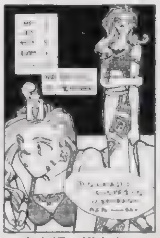
▲新潟県　高橋智子さん：なんだかけだるそうな絵もステキです。



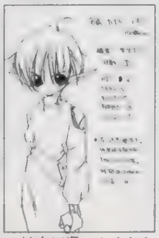
▲福岡県　ラリュー太さん：額にあほうは…なかなか悲しいです。



▲高知県　寿花丸さん：髪の毛……どうなってるんでしょう？

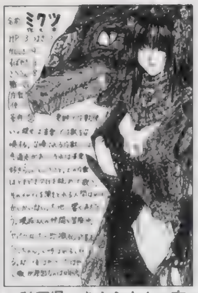


▲東京都　祥人さん：オプションのケダモノがカワイイです。

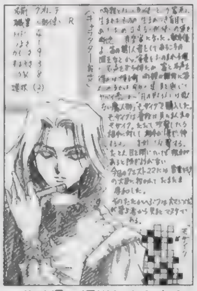


▲神奈川県　やまだたろうさん：肩と手のロボットな感じが◯です。

▲大阪府　西村由佳さん：ミニの着物はカワイイです。

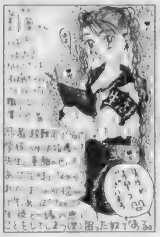


▲秋田県　きさらさん：音楽好きの獣に悪いヤツはいないですし？



▲茨城県　堀川しんらさん：人形がモザイクさんですか。不定形ですか？

▲青森県　空色さん：人に迷惑かけないために、人と関わらない。○です。



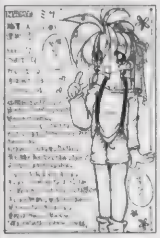
◀東京都　おさPさん：セーラー服は……まるで生徒さん。

◀埼玉県　眠るカバさん：家に放火は……ねえ？　まずいような。

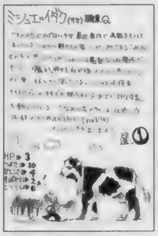
◀富山県　梅雨水溜さん：乱れ飛ぶお菓子がカワイイです。

◀長野県　亜月さん：細かい装備がなかなかカッコイイです。

◀埼玉県　toricoさん：振り回しましょうブンブン。



◀群馬県　立花ありなさん：26歳で半ズボンはかなり怖いです。



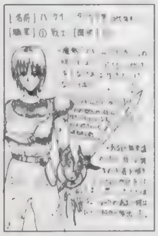
◀北海道　長井みちるさん：ランララで大きいです。牛。

◀静岡県　椎名奈々さん：ハムスター型……前歯が異常に育ってる？

◀新潟県　りるひなさん：うさ耳は取れないんですか……耳4つ？

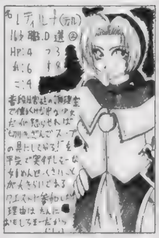
◀埼玉県　大類敦士さん：重力の部屋で特訓するぞ、オラ。です。

◀千葉県　小泉英夫さん：この胸でこの衣装……設定は……なのに。



◀新潟県　朝木さん：悲しい呪いです。どうにかしないと。

◀埼玉県　TERAさん：……こ、怖い。とてつもなく怖いです。



◀宮城県　暁斗月さん：コックさんは刃物使い。

◀岐阜県　ズバットPSさん：心臓は大事ですから。

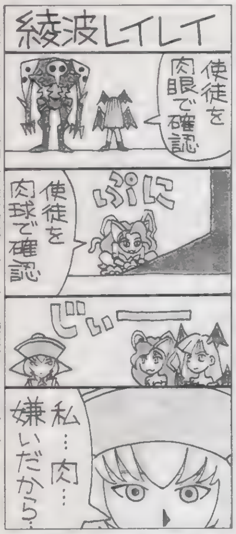
次回は第36号の結果発表！

「あすか～20%」愛と感動の久美ちゃん攻略その10：対戦攻略・中級編4……さて、前回は突然終わってしまって申し訳ないです　前回、竜子のクイックドライバーをガードしたときに、カウンターアタック（□ボタン）をしてはいけない……という話で終わりましたね　では、何故いけないのでしょうか？　クイックドライバーは拳を振りおろしながら攻撃してくる技です。さらに、それを喰らうとそのまま投げ技へと変化する特殊な技　最初の振りおろし部分（中段攻撃なので立ちガードしないと喰らいます）をガードすればなんてことないのですが……　実はこのとき（ガードしたあと）にカウンターアタックをすると何故か強引に投げられてしまうのです。くわしい理由はよくわかりませんが、久美ちゃんを使ううえで、対竜子戦のこの事実だけは覚えておきましょう　さて、基本戦法は前回書い

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！
：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１通！　数字は６２９７でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、全部見ましたが、同じ数字はそれのみ！　お見事でした。ラッキー４で掲載されたハガキがどれかは明かしません……なんか偉そうですから。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、今回から、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。「投稿用に別？　じゃあ▼

PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴



まんが／岐阜県　田中将司（肉球で確認されたらいくら使徒でもイチコロです）

GMCD News

新年最初のオススメＣＤは「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡／スーパーパズルファイターⅡＸサントラ」だ。このＣＤはアーケードで人気のあったカプコンの『パズルファイター』と『虹色町の奇跡』２タイトルのサウンドを２枚組に収めたものなのだ。両タイトルとも、ゲーム中に使用されているセリフまで収録されているのだ。また初回特典として〝なないろドリームス描きおろしイラスト&'97カレンダースケジュール帳〟も見逃せないぞ。

1月18日発売
・「NEOGEO DJ Station」￥2,500（税込）ポニーキャニオン
・「ソニックウイングス スペシャル」￥1,500（税込）ポニーキャニオン

1月22日発売
・「金月真美のStory Telling」￥2,800（税込）キング
・「ときめきメモリアルSOUNDコレクション4」￥3,000（税込）キング
・「ステレオドラマツインビーPARADISE3 Vol.8」￥3,000（税込）キング
・「クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡／スーパーパズルファイターⅡＸサントラ」￥3,200（税込）ビクターエンタテインメント

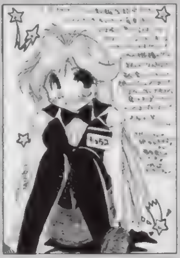
▶[illegible]べてをプロデュースしたCDドラマ。

◀[illegible]る7人の女の子のジャケットが目印。

ゲームソフト激論座談会

「他機種がどんなにガンバッテも、もう、PSのシェアってゆるがないと思うんですよね。で、そうなってくると気になるのが、ソニーの今後の展開。多分新機種なんて現行機種がしゃぶりつくされるまで発売されないだろうけど、セガは起死回生を賭けて新機種に手を出しそうナンバー1なメーカーだからなぁ……。その辺を気にしないのか、ちゃんと相手をしてあげるのか。ゲームユーザーとしては相手をしてほしいんだけどなあ。そんな小さな争い（競い合う心）は王様面で無視するような気がしてイヤです。ライバルというか競争相手を意識しなくなるとハードメーカーは傲慢になりますからね。どうでしょうねぇ？」福島県　フナラキーPLADSAさん：

魔：あけまして！　新年早々、このコーナーにふさわしい高尚なハガキですスタートしましたなぁ。
う：難しいでちゅ。
ち：まあ、傲慢になるかどうかは……まだわからないけどねぇ。
魔：なんかねぇ、ＰＳにはさらにイロイロなビッグニュースなウワサ（なんじゃそりゃ）があるですよ。その辺が実現しちゃったら、傲慢にならないわけがないような。
ほ：まあ、もっといいゲーム作⬇


◀静岡県　椎名奈々さん：前号のハガキには様々な意見をいただきました。

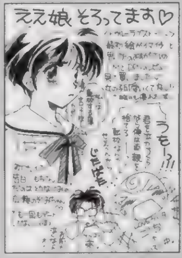
ってくれたら傲慢でもいい。オレ。
う：え〜……まあ、某天堂のようにムダに強気な発言は今後もないだろうけどねぇ。
ち：ソニーってねぇ修理のサービスも行き届いてるし、ＰＳクラブなんかでユーザーに対するフォローも頑張ってるし、ＣＦにちゃんとお金かけるしでかなり良いハードメーカーだと思うんですな。このノリを大事にしてくれるといいんですが……。
魔：まあ、とにかくユーザーを忘れなければ、なんでもイイヤ。傲慢だろうがなんだろうが、イヤな思いするのはオレら報道とか、問屋とか小売店とかコンビニだから。

「前号のDPSご批判の〜」東京都　サージェントさん：以下同様意見多数：

魔：前回のハガキはなぁ……反省してます。こういう意見もあるんだよっていう、奴隷はどんなハガキだって掲載するよっていうのをわかってもらおうと載せたんですが、よく読んでいくと「奴隷を読んでいたり、奴隷にハガキを描く人」を傷つけかねないことになっていた気がします。
う：まあ、前回も書いたけど、もしも現在のＤＰＳどへの反対が激化してたら、オレらいつの間に妣かいないだろうしね。
ほ：なにかやってると反対意見は必ず出てくるもんだから、しょうがないんですよ。
ち：他機種にこだわらずゲームの話もするし、アニメやガレキなんかのオタクな話もする。確かにオタクでない人、オタク要素のない人にはつらいかもしれないけどね。
魔：まあ、いいや。とりあえず、今後はこんなに無神経には何かしないのでよろしくね。ね？

「好きなことができなくなるのはつらいですが、頑張ろうと思ってます。ガマンって必要ですよね？床部の人たちは辛抱たまらんな人が多そうですが、どう思います？オレはもう半年間、ゲームで遊んでません。DPS読むだけでガマンしてます。受験生です」北海道　チヒロヒロホレさん：

魔：受験生ですか。エライです。もう既に半年間ゲームしてないっていうのがエライです。ガマンって必要だと思うんですよ。だから、できる人はやった方がいいと思います。オレできなかったからなぁ。まあ、できてもできなくてもその後のルートが変わるだけで、自分ができること＝好きなことは変わらないんだけど、きっとそこでガマンしたことは、後々大きく人⬇



◀滋賀県　ごぢうりさん：下校時の会話って妙に生々しいですよね。

生を変えて行くはずだから。
う：なんか本当に新年らしく大きな話題になってきたなぁ。オレもガマンできなかったので頑張ってください。

「最近おもしろいゲームが多くなったってよく聞きますけど、どうしてそうなったんでしょう？　詳しく知りたいです」茨城県　保谷恭美さん：

ち：とりあえず、最大の原因は作っている人間、制作者側に、ゲームのことをわかっている人が、多くなってきたということでしょうな。
魔：ゲームが好きでいろんなゲームで遊んでてここをこうすれば良くなるのにとか、ここをこう直せば楽しいのになんていう細かい部分がわかる人。元ヘビーゲームユーザーが制作者側に回るっていうのは良くあることだしね。
う：やっと市場が熟成してきたんでしょう。これまではまだまだ一攫千金を狙うイヤな人たちがウロウロしている怪しい業界だったし。
魔：まあ、良いゲームがたくさん発売されるのはスゴイうれしいけど、財布の方がもっとうれしい。
う：ギャラの日なのにお金なし。
魔：貧乏って悲しいよね。と流してまた来週！　バイナラー！

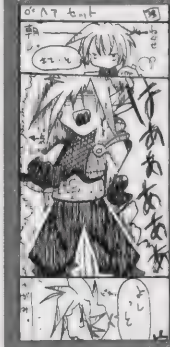
↑これはななめ右向きの矢印の代わりに入ってきました。

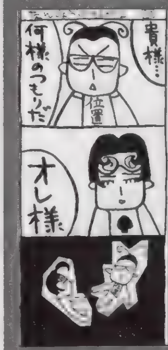
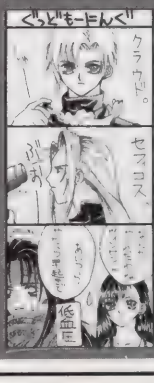
お笑い４コマ道場

マンガですか？　付録PQスペシャル上巻の掲載量のスゴサはいかがでした？　下巻でもやってます！　スゴカッタですか？　どうですか？　思いついたら送っておくと、ポイントがメチャメチャ増えます！（魔）

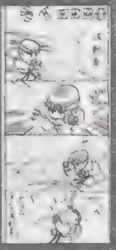
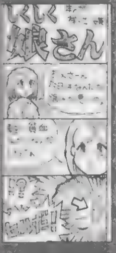
４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道かも（ホントですかも？）！

天地１４cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm

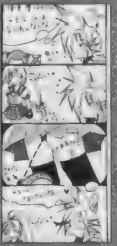

◀兵[illegible]けは……そういうことだったんですね！　[illegible]でステキかもしれません。

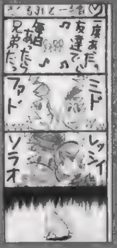



[illegible]オモチャ。今日も望んでいま[illegible]
[illegible]われていた気もしますが……この[illegible]まらないモノがあります。
[illegible]：髪型が命ですから。男の子は。ってエアリスもかなりセ[illegible]かか[illegible]

◀[illegible]キラキラ光ってるのも[illegible]なので[illegible]
[illegible]ですぅ！
[illegible]件……そういう事だったんですか！　とよりもベガがハゲの方に1000[illegible]なんて[illegible]てみたりして（笑）。
◀[illegible]川県　蒼竜鑑綺さん：このマンガのオチはＹＷＣＡをＹＭＣＡと[illegible]てることかと思ったら裏も……。





◀丘[illegible]うか、ケロピョン！[illegible]
[illegible]こんな友だ[illegible]からかなり楽しいハズ[illegible]
◀[illegible]ラブレターです。ラブラブラブ、[illegible]ラブレター。男[illegible]
◀[illegible]県　蒼竜鑑綺さん：レッシ[illegible]……混ざってしまうとすっかりNHKライクなお姉さんです。
◀神奈[illegible]か気づきそうで気づかなかったRPG。

も、リスクの割に得るものが少ないと言えます。それじゃあ、ってことで上りゲッツーストライカーを狙っても、冷静に対処されるとこれがまた……　正直なところ、攻略法というものは存在しないと思ってもらって間違いない　持てるテクニックのすべてを総動員して、同じ攻撃は２度繰り返さないというのがポイントかな。あぁ……どうも、オチがつかないなぁ。やっぱり久美、キャシィ、可莉奈といった強豪には、どうしても地力で劣ってしまうからね。経験でカバーしてもらうしかないというのが正直なところ　……ゴメンねぇ、役に立たない攻略で。そろそろネタも尽きてきたことだし、次回からは最近使っている環ちゃん飛鳥ちゃんで、攻略でもお届けしましょうか……？　って、こうやって別のキャラに浮気ばっかりしているから清子ちゃんで勝てないって話もアリ。困ったモンですな。　（平吉）

さらに50円かかるのかよ！」という方も多いとは思いますが、封書で送る場合ならハガキ大の紙を１枚増やすのは、それほど負担にはならないハズ。申し訳ありませんがよろしくお願いします。ポイントが違う！　っていう申請も、投稿とは別のハガキでね！　なんだかお願いばかりですが、ＤＰＳども参加者が多くなってきた現状、これ以上間違いを増やさないためにはイロイロと大変だったりします。御協力下さい。キチンとしなくちゃいけないですしね。（魔）

★緊急広告★１月22日発売の電撃プレイステーションＤでは、「ＣＤの奴隷」という名の読者ページを用意しています。オリジナル企画の他に、ナイナイの外伝（これまで惜しくも掲載できなかったハガキ特集）とか、お笑い４コマ劇場などおなじみのコーナーもバッチリ掲載。昔送った貴方のハガキが採用されてるかも知れないです。こりゃぁみんな買わないと、杉下さんも言ってましたとさ。めでたしめでたし。宣伝でした。詳しくは221P。（魔）

「ガンダムX」が終わりました。またしばらくTVシリーズのガンダムはお休みのようです。しかし、「ガンダム」もハズレの多い作品です。せっかく「Gガンダム」という傑作（といっても「Gガン」以降は純粋な「ガンダム」ではないと思うが）で富野監督以外のガンダムが立ち上がったのにねぇ。さて、とりあえずは私的に好きなTVシリーズガンダムの順位を付けてみました。初代→G→W→ZZ→Z→X→Vてな感じです。メカだけならVGが一番好きですね。カトキハジメ氏の最高傑作だと思います。（ち）

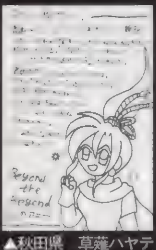
毎度毎度綱渡りながらも、何とか続いている清子ちゃん攻略その9：サブタイ・……やっぱ、腕が互角じゃ久美に勝つのは難しいや。清子ちゃんてばもしかして、ホントに弱い!?の巻：なんか後発の人たちがみんな連載終了しちゃって、残るは俺とうききさんだけですか。後うから終わっていくということを考えると、次に連載終了するのは俺の方かなぁ。でも、このスペース終わらせちゃうと俺のコーナー（?）なくなっちゃうし……。悩みどころですな。てなわけで、清子ちゃん攻略。前回の記事以降、うききさんと何度か対戦をしてみたんですが、やっぱつらいです。起き上がりに+キー入れ強攻撃を重ねても、タイミングが悪いと（というか、相手がタイミングをミスらないかぎり）ジャンプで難なくかわされてしまうことも発覚。その後、強攻撃からのリボンシリーズをもらってしまうことを考えると、清子ちゃん得意の例の連携

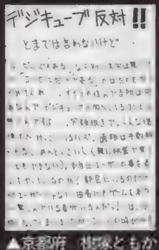
PS拡張計画

どうも（ち）です。最近自分でも能動的PS拡張計画に挑み始めた今日この頃です。とりあえずはアンプだけゲットしました。

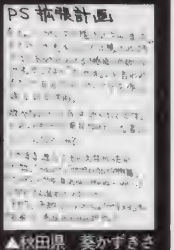
能動的拡張計画その②視覚の拡張計画Ⅱ。TVへの接続にPS付属のAVケーブル（赤白黄の奴）を使用している人も多いかと思いますが、S端子付きTVに買い換えたのなら別売のSケーブルを出来れば使用したいところです。ちょっと値が張りますけれどね。画面全体がシャープな感じになりますので、字が読みやすくなりますよ。あと、TVの画質調整は積極的に活用した方がいいです。明るさを落としたり、コントラストを下げたり、自分で見やすくなるよう工夫してみましょう。標準の状態はギラギラしているので、私は眼が疲れないように調整しています。

◀茨城県　まるなかさん：スクウェアワイワイワールドです！

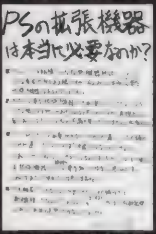

▲秋田県　草薙ハヤテさん：実は専用のシールも売ってます（笑）。



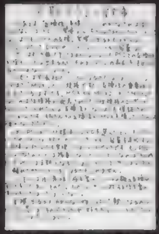
▲京都府　樹塚ともかおさん：そうですねぇ。通信販売は……。



▲秋田県　葵かずきさん：燃えないPSは楽しいけどムリあります。



▲秋田県　月見里さん：……難しいです。競争は無視できませんし。


▲岐阜県　週末の怪人さん：FC➡SFCの時を思い出せば……。

▲秋田県　橘弌一さん：故障です。SCEのサービスセンターへ。

他機種のことも話したい

そういえばN64を買いました。でも、増刊のDPS-Dを作っているときはまだ持っていなかったので、付属のCDに収録されている「CDの奴隷クイズ」をやる人は注意してください。（う）

N64 晴れてN64ユーザーとなったのはいいのですが、持っているソフトが「J2」1本とはガックシです。「マリオカート」はいずれ買うとして、次は3月の「スターフォックス」。ところで、バンプレストの「スーパーロボットスピリッツ」はおもしろそうなんだけど、ボルテスとダイバイン大きさの差ってどうするんだろう？　気になりますなぁ。

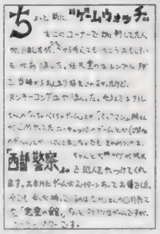
SS （魔）にススメられて「シャイニング・ザ・ホーリーアーク」を買いました。SSやGGで発売れていた「シャイニング」シリーズより、MD版に近い感じになっているみたいです。その他では「天地無用」のPZGをプレイしました。基本的には普通の落ちものゲーなんだけど、キャラごとに攻撃方法が違ったりしてなかなか楽しいです。

ネオジオ 「わくわく7」が発売されました。私は3月のSS版まで待とうかと思います。「サムライスピリッツ武士道烈伝」は、ネオジオCD版、SS版、PS版の3機種とも収録されるシナリオが同じになったとか。とりあえず発売はネオジオCD版。

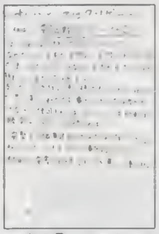
その他 PCエンジンの「魔導物語」は声優さんがいいので、ちょっと欲しいです。でも押入れの奥にあるPCがちゃんと動くか不安です。2月にパソコンで「雛鳥の囀」が発売されます。前作である「殻の中の小鳥」が好きな人は要チェックでしょう。

クソゲーマー万才

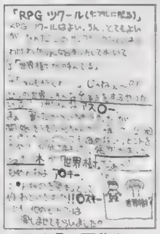
年末はSSの『テラ　ファンタスティカ』しか買わなかったので、正月は実家に帰らなくても食べていけました。（う）



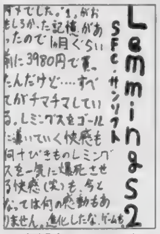
▲京都府　ひろぷうさん：今度GBで出ますよね、その辺のソフト。


▲埼玉県　オレナンカさん：ジミに頑張るのが奴隷の特徴です。

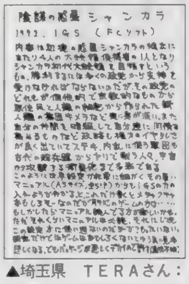
▲北海道　月夜野ひすいさん：その値段ならなんだってOKでしょう！　ね？

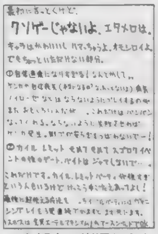


▲茨城県　悪夢さん：トホホ。確かにそんな気もしましたです。

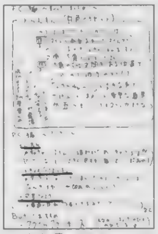


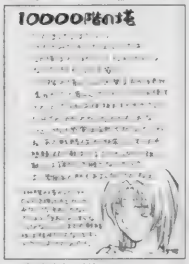
▲京都府　PSYさん：自分が進化したのかもしれませんよね。


▲埼玉県　TERAさん：パッケージ大きかったですよね。「レリクス」とか。

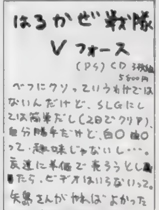


▲京都府　樹塚ともかおさん：細かい注文はたくさんなのです。

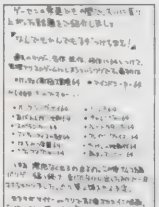

▲岐阜県　塚さん：マイクってステキなデバイスでした。

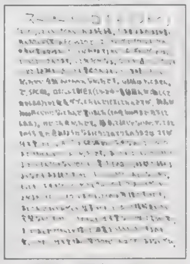


▲東京都　祥人さん：ムチャですよ、やっぱり。繰り返しでこれは。



▲神奈川県　杉本梅子さん：……自分勝手です（笑）。トホホ。


▲千葉県　夢翔さん：ステキなアイデアです！夢の64ビット！


▲大阪府　雨宮五月さん：FCディスク版も熱かった気がします。

去年の年末は、例年より大作ゲームが少なくとても助かりました（経済的にね）。まぁ、逆をいえばちょっと寂しかったかな。また、「雑誌で見たこともないし、聞いたこともないけど何だかおもしろそう……」という得体の知れないゲーム（年末にはこういうゲームが2～3本ぐらいコッソリあるものです。しかも決まってクソゲー）もなかったし。私の年末は大作ゲームとその得体知れないゲームを買い込んで過ごすのが、お決まりでした。しかし、去年から今年は『ドラクエⅢ』とSSの「テラ　ファンタスティカ」だけ。しかも、どちらもそこそこ楽しめました。せめて1本ぐらいクソゲーを買ってガッカリしたかったなぁ。

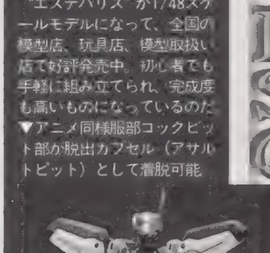
さて「ドラクエⅢ」ですが、表の世界のボス（バラモス）を勇者1人で倒すと王様からいいものが貰える……と雑誌で見たのでさっそく挑戦しました。そのとき気づいた点をお教えしましょう。ボスのバラモスですが、攻撃の順番が決まっているのです。①イオナズン②殴る③炎④殴る⑤メラゾーマ⑥メダパニ⑦イオナズン⑧バシルーラというもの。これを1つまたは2つセットで攻撃してきます。⑥のメダパニは自分が混乱しているときはなくなるので注意しましょう。この順番さえ覚えておけば、戦いがグッと楽になるハズです（ただし、これは勇者1人で戦ったときのものです）。私はLV50ぐらいで倒せました。基本は魔法の鎧とクサナギの剣です。ぜひ挑戦してみてください。そして貰えるものは…（涙）。

まんが／猫有馬（くさいのです　ネギが好きなのでよね　あ、関係ないですけどフルーシです（笑））

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

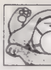
●「EAT-MAN」がTVアニメに！"電撃コミックガオ！"に大人気連載中の「EAT-MAN」が、TVアニメになったぞ！　しかもオープニングソングは、筋肉少女帯、監督に「爆れつハンター」の真下耕一、脚本に「ドラゴンボールGT」の松井亜弥、「新機動戦記ガンダムW」の面出明美、「ガンスミスキャッツ」ラジオドラマの富岡淳広、キャラデザインに「無責任艦長タイラー」の村田俊治、メカデザインに「マクロス7」の伊藤浩二、作監に「美味しんぼ」の河南正昭など、一流のスタッフだらけ。殺伐とした無国籍風土を舞台に、金属片を食し、自らの右腕を様々な物体に変化させる冒険屋ボルトの活躍を是非TVでチェックしてくれ。日時：毎週木曜日25：15～45。放送局：テレビ東京。

●スケールモデルで"エステバリス"登場！
好評放映中の「機動戦艦ナデシコ」（テレビ東京系列6局ネット、毎週火曜日18:30～19:00）で主人公が操るロボット"エステバリス"が1/48スケールモデルになって、全国の模型店、玩具店、模型取扱い店で好評発売中。初心者でも手軽に組み立てられ、完成度も高いものになっているのだ。


▼アニメ同様胴部コックピット部が脱出カプセル（アサルトピット）として着脱可能

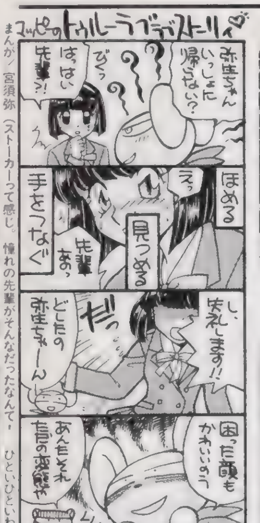
先日、もっとも古い付き合いの友人が結婚しました。会って恋愛関係の話になるたび、「結婚はおまえの方が先だよなぁ」なんて言われていたんですが、何のことはない、自分の方がてんで早いの。話を聞いたときはビックリしましたけど、自分ももうそんな年齢になってたんだなぁと、感慨にもふけり。なんか、人ごとながら幸せな気分になりつつ、でもどこかちょっとアセリつつ。この違和感が、なんだかとっても面白いです。とりあえず、おめでと。お幸せにね。（平）

■魔王29才くん：いくぞ爆裂バカライター。職業ムダ使い。お正月はバッチリお仕事。明るい未来はあるのか？


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。年末行方不明、新年発見。よかった。

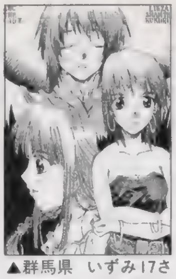
■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。正月お仕事組。N64編集部に行くとかなりいる。

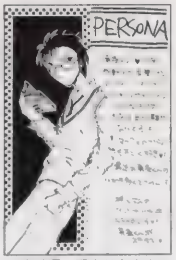
■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイをさせたら天下一。とにかく今担当してるゲームを早くクリアしろ。



まんが／宮須弥（ストーカーって感じ。憧れの先輩がそんなだったなんて！ ひといひといわ！ トホ）・イラスト／岩瀬さとみ

▲福岡県　蒼月さん：かっこいいですよね。鍛えるとかなり強いですし。


▲群馬県　いずみ17さん：サニア……後半ですからねぇ登場が。



▲宮崎県　風水りあさん：クリアまでこんなに時間がかかるゲームは久々？

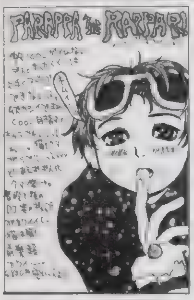
▲広島県　DDTさん：2Dになって、どうなるのか？　続報に期待です。

▲埼玉県　うにさん：ドキドキしちゃいますよね。いつも見てました系は。

▲福井県　亀霧なみさん：最後の姿は……泣けます。悲しいです。

▲宮崎県　宮本順さん：しょうがないですよ。奴隷の宿命です。

▲埼玉県　TERAさん：マクガイバーなら何とかしますよね。きっと。



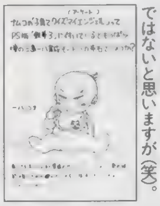
◀茨城県　猫太・Wさん：目つきがかなり危ないですけど、指のクリームが○です。

◀東京都　成瀬祥雄さん：動き細かいですしねぇ……パターン多いしですし。

◀神奈川県　千石武さん：風邪には気をつけないと。

◀千葉県　木村吉伸さん：遠そうです。続報は……。

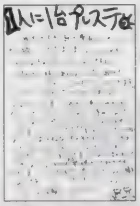
◀富山県　はせぷーさん：一生懸命用意してます。


◀静岡県　桜えびさん：そうではないと思いますが(笑)。

◀千葉県　彩軌彼方さん：きっとそんな感じなのです。

◀静岡県　シロブエ・サイカさん：かなりヤです。

◀岐阜県　鈴木真子さん：一心同体少女なのです。



◀広島県　高Qさん：欲しいですよねぇ。絶対。

◀神奈川県　香彩あられさん：まだまだいけてます。

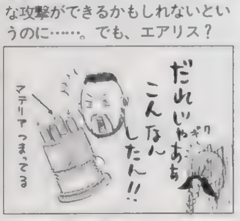
◀大阪府　砂之介さん：お師匠さんにメロメロ人口激増中。

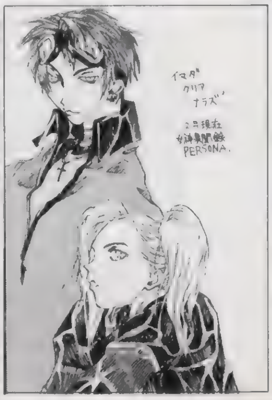
◀秋田県　まいまいさん：良いゲームはいつやっても○。

◀東京都　大宮ゆうさん：告白されてますねぇ？　青春。

◀千葉県　彩軌彼方さん：後衛は魔法使い系とか……普通はそうなんですが（笑）

▼富山県　はせぷーさん：大迫力な攻撃ができるかもしれないというのに……。でも、エアリス？





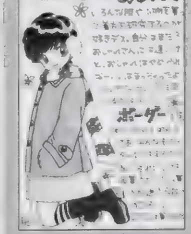
▶神奈川県　貞雅さん：長いです。まあ、特に一回の戦闘が長いですからねぇ。でも楽しいです。ね？

▲長野県　湖山たみさん：バリバリしゃべりまくるんでしょうねぇ。戦闘。「ペルソナ」以来声がないともう……。

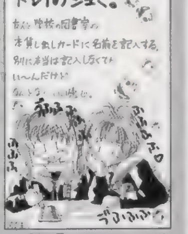
▲三重県　K－K－01さん：『3』ナル様でますので、カインはギュッってしてちゃダメです。パパですし。

奴隷の趣味

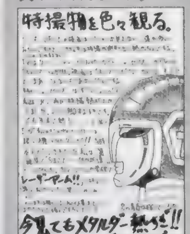
ステキな趣味から危ない趣味まで！　趣味は地球を救うと言いきると誰かに刺されそうなのでやめときます。さあ、今回も貴方だけに全国からよせられたワンダフル趣味世界をお伝え！（魔）



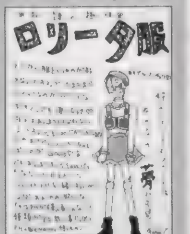
▲長野県　みずきさん：オシャレしてもDPSは貰ってくださいね。



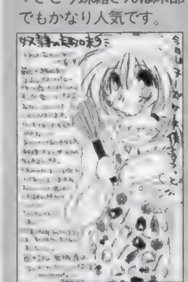
▲愛知県　にゃんにゃんとやらさん：ドンドン増えていきますし。

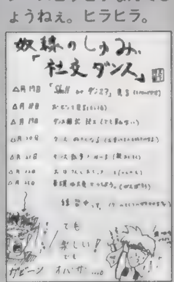


▲福岡県　オチ武者さん：さとう珠緒さんは床部でもかなり人気です。



▲栃木県　女工成さん：レースヒラヒラなんでしょうねぇ。ヒラヒラ。


▲静岡県　椎名奈々さん：作ってもらったモノはおいしいですよ。



▲愛媛県　織田信長さん：行動力ありすぎです！　かっこいいかもなのです。

「TVCFを録画しています。もう20年くらい前からやってます。現在26歳。バカだとは思ってますけど、自分の見たことのないCFがあるとついつい燃えちゃうんですよ。次の週の同じ時間にビデオ回しておいたりして。そのおかげってワケじゃないですけどTV番組にはとんでもなく詳しいです。会社でも重宝されてます。社長と話せるようになったのも忘年会で「年と時間と曜日から番組を当てる」っていう芸を見せてからだし。なにかと役にはたってます（トホホ）」東京都　羽山コンチータさん：

なんかスゴイですねぇ。駅名を暗唱する小学生なんかとはレベルが違うモンなぁ。それはりっぱな芸ですよ。いっけんくだらない（すいません）趣味もここまで極めればお見事です。尊敬するのでした！

「犬の鼻紋を集めています。犬はいい迷惑かもしれませんが、鼻に墨をつけて紙を押しつけてキュッといきます。なかなか見事です。犬によって違います。あと肉球紋も集めてます。これまた違うもんです」鹿児島県　ナイキ18さん：

楽しそうだけど犬大迷惑。肉球はともかく、鼻は……墨が鼻の穴に入ってクシュクシュしそうなんですけど。キラワレルのがいやなのでうちの犬にはやめときます。

美ちゃんの方が長いですが……）ので注意しましょう。次は劣っている点を……技全般にいえることですが、リーチが短いのです。それゆえ、清子の得意な間合いは近距離ということになります。技のリーチの長さという点では久美ちゃんの方が有利なので、対清子の戦い方はリーチの長いしゃがみ強、立ち弱、しゃがみ中（✚キー前＋弱）といったものをメインに戦いましょう。ただし空中では例外で、清子の技の方が横方向に当たり判定が大きいので、打ち合うとまず負けます。空対空では清子の方が優れているというわけです。戦う際は、この点を覚えておきましょう●必殺技の性能とその弱点……次は全部で4種類ある必殺技と超必殺技について語っていきましょう。まずは超必殺技のイリュージョン・アウトから。これは後ろに小さくジャンプしたあと、タックルをしかけてダメージを与える技（当たったあと空中で追い打ちする2段攻撃）です。出始めのジャンプ中は無敵なので注意。中間距離でうかつに飛び道具を撃つと危険です。その後のダッシュ中は当たり判定があるので、スティックショットやリボンカッターなどの必殺技で相殺できます。そして…続く。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。ね？　そうですね？　きっと。

ライターリスト

■うききくん：オレにダマされて？ SSの「シャイニングホーリーアーク」購入。いやおもしろいよ。本当のとこ。

■さとちーくん：パソコンの壁紙を気分で変えるのが趣味な貴方。坊ちゃんな髪型がなかなかキュート。

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。1／26のワンフェスに向けてがんばってるらしい。なにを？

■平吉くん：秋葉原好き好き屋さんでも最近はそんなでもなし。「いまどきの〜」に夢中　まったく……

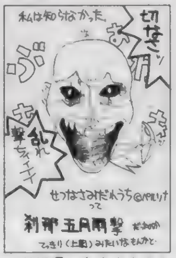
「あすか120%」愛と感動の久美ちゃん攻略・その11：対戦攻略・中級編⑤……最近は床部の人たちも「あすか」に飽きたのか、以前のように熱い対戦をしなくなりました（私と平吉さんはたまにやりますが……）。さすがに飽きたのでしょうか？ そういう私もちょっと…いやいや、まだいけます。その内発売されるだろう「2」に備えて練習しましょう（久美ちゃんで）。さて、平吉さんが対久美ちゃん攻略をしているので、私は逆に対清子攻略をしましょう。まず「敵を知り己を知らば百戦危うからず」というワケで、強敵・清子の性能チェックからいきましょう。●その1：久美ちゃんとの性能差・勝っている点……何といってもスピードの速さ。移動から技の出まで速いです。これはこれで1つの武器といえましょう。特に注意したいのが中段攻撃（✚キー前＋強攻撃）の出の速さ。久美ちゃんの中段攻撃（ボール攻撃）は上段から中段、そして下段と変化する技ですが、清子のそれは最初から中段です。起き上がり時や飛び込みをガードしたあとなどは、特に注意です。もう1つしゃがみ■攻撃も忘れてはいけません。これは久美ちゃんのものと同じスライディング攻撃。しかも意外とリーチがある（長さでいえば久

◀埼玉県　うにさん：やはりはまってできるのがいいですよねぇ。

◀東京都　柳沢ユカさん：踊ってるとたまに出てくるとか。

▲千葉県　彩軌彼方さん：戦闘シーンは見事の一言です。

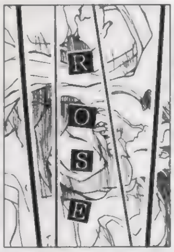
▲大阪府　天国寿子さん：「Ⅰ」で頑張っておくと……「Ⅱ」で……。



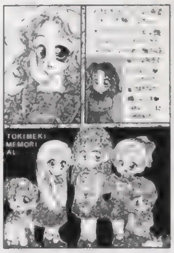
▲秋田県　丸岩小人さん：かなりイヤな顔です。切ないし。

▲大阪府　雨宮五月さん：拳が光る必殺技が入っていてほしいですねぇ。

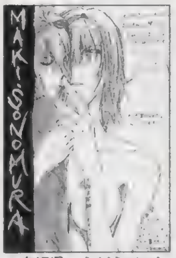
▲福島県　酸性雨・Nさん：上着さえ、上着さえ脱げば大丈夫です。



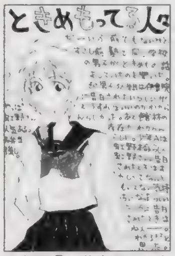
◀岩手県　伊藤勇太さん：慣れればかなり強いお姉さん？ です。



◀長野県　由貴恵さん：「ときめき」に「プラコレ」から入るのは……。

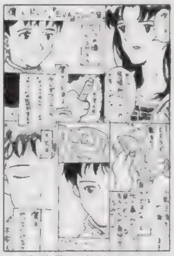


▲島根県　うどうジン江さん：鼻に指責めは鼻血に要注意なのです！

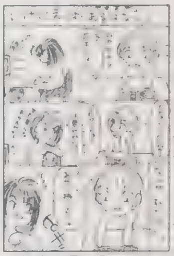


▲新潟県　蒼夜さん：恥ずかしいですよね。うれしいんだけど。

▲大阪府　伏屋サカツさん：紐緒さんにピッタリなお言葉です。



▲愛媛県　安倍茂樹さん：やっていけますよ。慰め合いましょ（笑）？



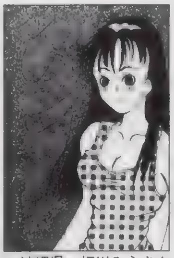
▲神奈川県　？の種さん：どの辺がニセなのかが不明な館林さん。

◀新潟県　蒼夜さん：胸はタキの方が目立っている気もします。

◀福岡県　聖夜さん：可能ですよ。ガンバッテ下さい。

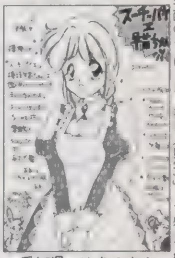
▲大阪府　西川貴教（偽）さん：かなりむかつきますよね。OKです。

▲神奈川県　ししゃもさん：サービスのお菓子乱れ飛びなのでした。

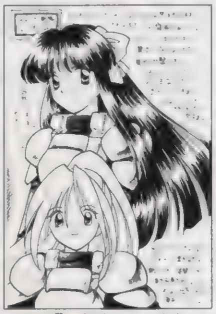


▲沖縄県　相川みうさん：密林でデート？ え？ 公園……あ、傷が！

▲愛媛県　海松屋いさぎさん：てもね（笑）です。「2」もアツアツ？



▲愛知県　ゆきのさん：変身してもカワイイですしね。基本的に。



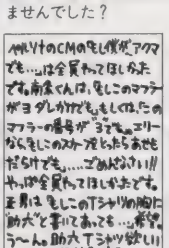
▲埼玉県　矢渡さん：まあ、ムチャしなきゃどうにか……なりませんでした？

▲東京都　戦う527さん：さて「3」はどうでしたか？ 満足できたでしょうか？

▲埼玉県　TERAさん：食べてるんですかねぇ？ 彼女。ルアーで勝負です。

▲埼玉県　鳥さん：発売まで待ち遠しいというか続報が待ち遠しいです。

▲北海道　ベンジャミンさん：想像しますよねぇ、こういう状況！ 燃えます！



▲東京都　炭素分子さん：あせもはキツイです。かなり。

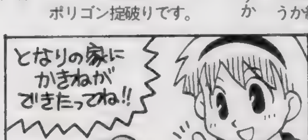
▲長崎県　虹のペンギンさん：これからもいっといてください。

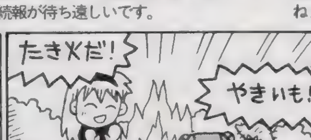
▲東京都　赤蛙さん：かわいいですよね。前号参照です。

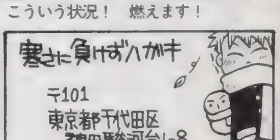
▲埼玉県　大類敦士さん：まゆちょんもOK。ポリゴン捻破りです。

増刊Dにも奴隷があるでぷう

実は私……奴隷なんです。ゲームのことをハガキに描いて、DPSどに送るのがルフルンなのです。あ、DPSど以外はダメ。なぜなら奴隷じゃないから。だってDPSどなら増刊Dにも進出してるし、ハガキ掲載量がムチャクチャ多いし、うっふ〜ん、あっは〜んで、ぱい〜んなんですもの。だから描くんです。書くんです。爪が折れてタコができて、右手が疲れて動かなくなっても……描くんです。それが、それがきっと……世界樹（ハガキ）の花を咲かせるから。







最終問題：問題です。今回の奴隷に漢字の「日」はいくつあったでしょう？ 突撃ラッキー4のようにハガキ宛名面のスミに「日・答え（数字）」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを差し上げます

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（年度末とかかなぁ）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってねぇ〜ん！

電撃PlayStation 38号 愛読者アンケート

プレイステーション

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（6ページの創刊2周年記念プレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、1月30日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特報]マクロスVF-X ②[特報]セイバーマリオネットJ ③[特報]爆れつハンター ④[特報]初恋ばれんたいん ⑤[巻頭]アランドラ ⑥[巻頭]三國無双 ⑦[巻頭]ファイナルファンタジーIV ⑧[巻頭]トゥームレイダース ⑨[巻頭]TOBAL 2 ⑩[巻頭]チョロQ 2 ⑪[攻略]ソウルエッジ ⑫[攻略]アークザラッドII ⑬[攻略]エターナルメロディ ⑭[攻略]新スーパーロボット大戦 ⑮[攻略]魔法少女プリティサミー ⑯[攻略]バスタード!! ⑰[攻略]闘神伝3 ⑱[攻略]リアルバウト餓狼伝説 ⑲[攻略]レイストーム ⑳[攻略]レイジレーサー ㉑[G]プリンセスメーカー ㉒[G]ドキドキプリティリーグ ㉓[G]エーベルージュ ㉔新作ソフトレビューthe DEEPER ㉕ビックリPS新記録 ㉖4色奴隷 ㉗電撃プレイクエスチョン ㉘ウラワザデータベース ㉙[まんが]闘神伝3はじめて物語 ㉚電撃コラムス ㉛[読者コーナー]PSの奴隷 ㉜[RPG]ファイナルファンタジーVII ㉝[RPG]サガ フロンティア ㉞[RPG]ブリガンダイン ㉟[RPG]FEDA 2 ㊱新作ソフトステーション ㊲NEXT WAVE? ㊳電撃ランキングステーション ㊴PS移植化計画Ver.2.0 ㊵電撃NEWS STATION ㊶新作ソフトスケジュール ㊷[別冊付録]電撃プレイクエスチョンSPECIAL Vol.4下巻

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をP224〜225のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号を4つまで書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①2個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N・ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】どんなゲームの情報がとくに欲しいですか。具体的に書いてください。（例：ＲＰＧ、格闘、美少女など）

【15】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO 64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】ＰＳで動作するＣＤ付録の付いた雑誌やムックを購入したことがありますか。

①HYPERプレイステーションREMIXを購入 ②ムック（攻略本）を購入 ③どちらも購入したことはない ④どちらも購入したことがある ⑤その他

【19】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【20】電撃プレイステーション38号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【21】次にあげる各プレイステーション専門誌について、他の雑誌に比べて優れていると思う要素、劣っていると思う要素の別に、強く感じるイメージをそれぞれ最大3つまで選んでください。

（番号と雑誌名の対応：[1]電撃プレイステーション [2]ファミ通PS [3]プレイステーションマガジン [4]HYPERプレイステーション [5]THEプレイステーション）

①独占情報の多さ ②新作情報の充実度 ③攻略の充実度 ④ＲＰＧの充実度 ⑤美少女系の充実度 ⑥格闘系の充実度 ⑦海外ゲーム（洋ゲー）の充実度 ⑧ニュース・関連情報の充実度 ⑨ウラワザの充実度 ⑩ランキング・データ類の充実度 ⑪付録の充実度 ⑫読者コーナーのおもしろさ ⑬掲載タイトル数の多さ ⑭全体のページ数の多さ ⑮誌面の読みやすさ ⑯内容に対しての価格の安さ ⑰全体の内容の濃さ ⑱内容のマニアック度 ⑲おもしろい企画の多さ ⑳表紙の良さ ㉑広告ページの多さ ㉒よく売れているというイメージ

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.35

1.笹木綾子さん直筆サイン入りポスター
須永正人（埼玉県）福留恒雄（東京都）公手近雄（京都府）
2.藤崎詩織デビュー記念テレフォンカード
波多野暁（北海道）山本整男（山口県）蛭田太基（香川県）
3.笹木綾子さん直筆サイン入り画面写真A
斎藤牧径（富山県）昼間明男（埼玉県）中澤義幸（千葉県）松井慎平（滋賀県）
4.笹木綾子さん直筆サイン入り画面写真B
小土井和也（広島県）菊池紀人（東京都）山田純司（奈良県）篠塚義貴（千葉県）
5.公開不可の画面写真
土橋祥之介（茨城県）菅井清隆（福島県）
6.菊池志穂さん直筆サイン色紙　川畑貴克（大阪府）
7.藤野かほるさん直筆サイン色紙　翠川光一（福島県）
8.丹下桜さん直筆サイン色紙　安部賢次郎（福島県）
9.緒方恵美さん直筆サイン色紙　高橋香織（神奈川県）
10.吉田愛理さん直筆サイン色紙　金島敏太郎（茨城県）
11.久川綾さん直筆サイン色紙　土井勝也（鹿児島県）
12.豊嶋真千子さん直筆サイン色紙　結束輝明（茨城県）
13.横山智佐さん直筆サイン色紙　北川博久（石川県）
14.池澤春菜さん直筆サイン色紙　福井敏晴（神奈川県）
15.井上喜久子さん直筆サイン色紙　城長宏幸（熊本県）
16.西村ちなみさん直筆サイン色紙　橘昌和（東京都）
17.全員の寄せ書き　柳橋圭介（北海道）
18.みさきナンバーリングテレホンカード
猪飼伸之介（愛知県）米山由紀（富山県）吉田祐（北海道）田中宏明（長野県）村上昌斉（岩手県）園尾幸司（兵庫県）若林充一（石川県）亀山昌平（神奈川県）谷口誠（兵庫県）谷尾真介（広島県）村田年（神奈川県）鈴木通隆（愛知県）中谷茂（神奈川県）吉田祐嗣（東京都）坪沼孝政（千葉県）中野由彦（埼玉県）木村重規（宮城県）長岡優樹（東京都）加藤一巳（愛知県）藤耕一郎（福岡県）菅野亘（福島県）村松功一（静岡県）垣貫健（滋賀県）宮川聡嗣（東京都）望月俊彦（静岡県）米花直樹（埼玉県）ほか76名様
19.ヒロインドリーム ＰＳソフト
秋葉文子（千葉県）小松咲絵（長野県）天山寛（徳島県）名取一（群馬県）濱崎紋（山口県）
20.かないみかさんサイン入りポスター
田中理絵（福岡県）高草木泰人（千葉県）板屋則明（広島県）草尾春奈（岡山県）五藤章博（徳島県）

ファイナルファンタジーVII
サガ　フロンティア
ブリガンダイン
FEDA2
GoGoRPG
レッツゴー
ついにきました！　アレです。
発売まであと2週間しかありません。もう予約はすませましたか？　ウキウキワクワクのRPG魂が弾みっぱなしで止まりません！
電撃PSはRPGの味方です
イラスト/C次郎

郵便はがき

おそれいりますか
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation
プレイステーション
大プレゼント
Vol.38係

〒	ー	ここにはなにも書かないでください→	
住所	都道府県		
		TEL　（　　）	
氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）　月　日
	男・女		19
職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

電撃PS Vol.38への意見・感想を書いてください	

キリトリ線

希望のプレゼントの記号・番号は

グッズ	ソフト

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

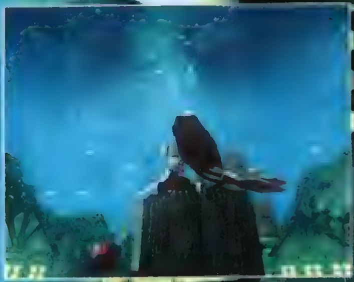
【21】

【1】	【2】	【3】	【4】	【5】
優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素	優れている要素
劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素	劣っている要素

キリトリ線

1997.1.31 RPGの歴史が変わる!

ついに、RPGが進化を遂げる瞬間がやってくる。
サウンドも、グラフィックも、すべての要素が次なる世代へと移り変わる!
これまでの常識は打ち捨てられ、RPGは新たな歴史を造り始める。
その最初の1ページが刻まれる日まで、あと14日!



FINAL FANT

ファイナルファンタジーⅦ

シャンル	RPG	価格	¥6.800(3枚組)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	1月31日		

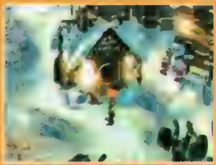
発売直前特集!

C 1997 スクウェア　キャラクターイラスト 野村哲也

新情報

チョコボレースに続くミニゲーム スノーボードゲームを発見!!

チョコボレースに続くもう1つのミニゲーム、スノーボードゲームを発見したぞ。雪の斜面をボードに乗って滑り降り、そのタイムを競うというものだ。現実の世界でも流行のスノーボードは、『FF』の世界でも大人気らしいのだ。もしかしたら、大規模な大会が開かれているというイベントの可能性もありそう。華麗な滑りをバッチリ決めれば、ゲームの中ではモテモテのヒーローになれるかも?



▲スノボゲームを楽しめる具体的な場所はまだ不明だけど、やっぱ寒い地域にある!?

▼コースにはジャンプポイントもあるぞ。華麗なジャンプを決めよう!

ジャンプ!

↑コースには障害物も……!

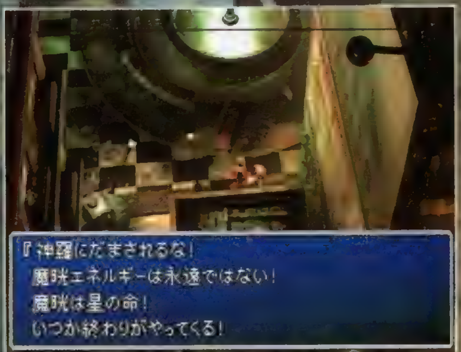
▲コース上では、雪だるまが邪魔をしてくる! うまくかわしつつ滑っていこう。

華麗な滑りでベストラップを目指せ!

支配

魔晄都市を拠点に搾取と破壊を繰り返す「神羅カンパニー」

魔晄の力に溺れることなく、己の力を信じる人たちがいる。
鉄の要塞に守られることなく、大地にしっかりと根づく人たちがいる。
彼らは、神羅の支配には屈しようとせず、持てる力を振り絞って、
神羅カンパニーと戦い続ける。星の命を守るために。
彼らは決してあきらめようとはしない。
今は小さな力でも、
やがては星をも動かす巨大な力になると、信じているから。



彼らは星の救世主となりえるのか!?

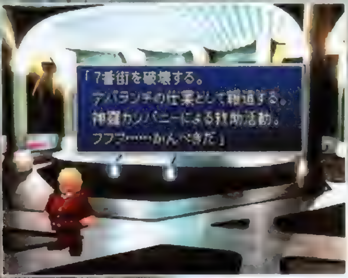
任務、完了！

巨大組織に立ち向かう正義のテロリスト「アバランチ」

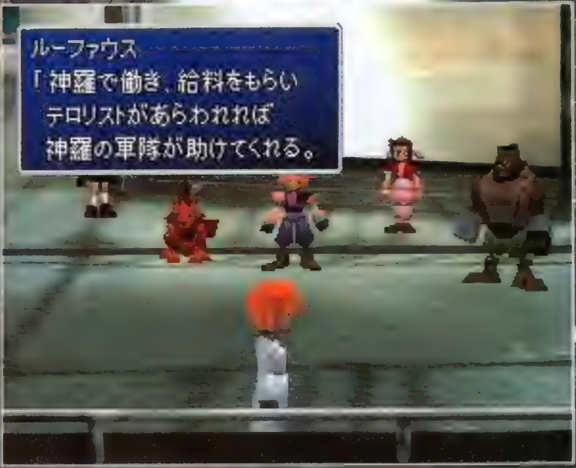
抵抗

空中に浮かぶ巨大な都市から、遥か地上を見下ろす支配の象徴、魔晄都市。
それを統べる神羅カンパニーは、路上を行き交う車も、街を縦断する列車も、
そして人々の暮らしさえも、すべてを監視し、コントロールしている。
その影響力は世界の隅々にまで及びながらも、神羅カンパニーの本当の姿を知る者は少ない。
人々は、何の疑問も抱かないまま、「支配」という平穏のもとで生きている。
その裏で、神羅の抱く巨大な野望は、時とともに大きくなっていく。
そして今、神羅カンパニーに大きな変革が起きようとしている。

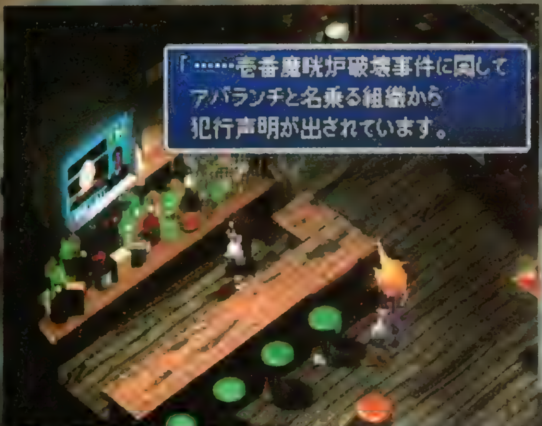
神羅最高機密「ジェノバ・プロジェクト」とは!?



プレジデント神羅の卑劣な計略！



副社長ルーファウスは民衆を侮蔑

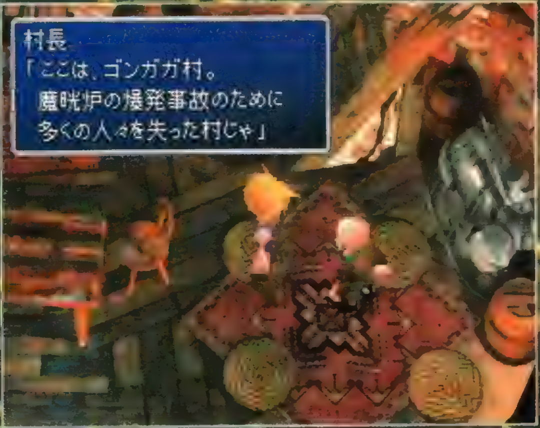


神羅に対する宣戦布告！

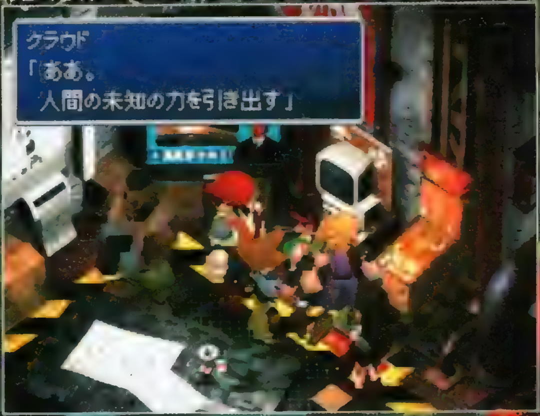
文明

豊かさの象徴「**魔晄炉**」しかし一方で大地の生命も脅かす

碧に輝く魔晄が巨大な炉に吸い込まれ、エネルギーに変わる。
人は、そのエネルギーを使って生きていく。
碧に輝く魔晄が巨大な炉に吸い込まれ、またエネルギーに変わる。
星は、その命を削られる。
終わりのない搾取の果てに待つものが、何であるかを知りながら、
人は今でも魔晄を使う。星の命を吸って生きる。
魔晄の力に溺れた者は、もう自然の中で生きてはいけない。
誰もが枯渇の日が近いと感じながらも、
誰も魔晄エネルギーなしでは生きていけない。
今日もまた、人々のエネルギーが生まれ、星の命が削られる。
星の命はゆっくりと、そして着実に、死滅に向けて進んでいる。



魔晄炉は悲惨な事故も引き起こす

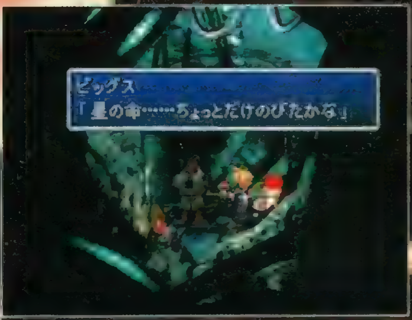


魔晄は人の未知の力を引き出す！

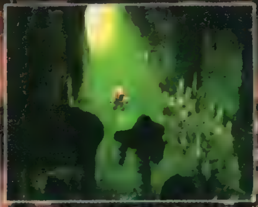
魔晄炉建設は、宇宙開発より優先される

自然

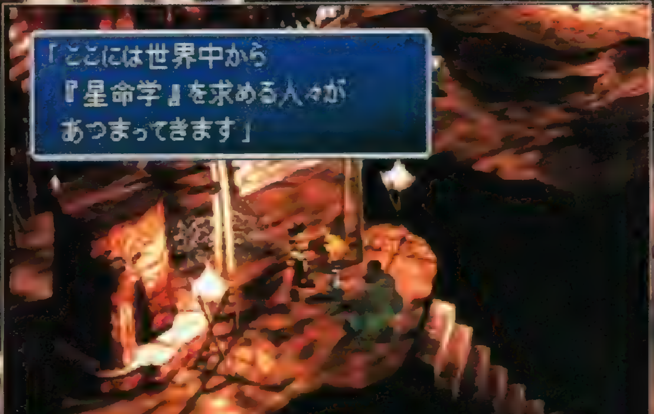
徐々に蝕まれる「星の命」守れなければ滅亡あるのみ



魔晄炉の破壊は星の延命!?



天然の魔晄が眠る洞窟

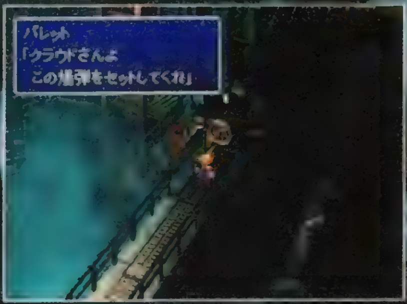


天に一番近い谷、コスモキャニオン

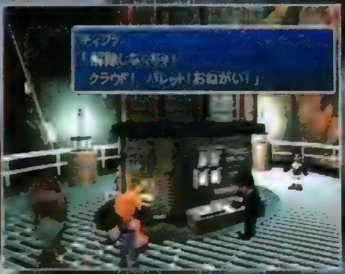
世界にわずかに残った自然の地。
それはすなわち、神羅の支配が及ばない地。
しかしやがては、そこにも文明化の波は押し寄せる。
どこにあろうが、自然の破壊は止めようがない。
山も、川も、谷も、人の手によって破壊されていく。
文明化のスピードは速く、この星に残された自然は少ない。
星の動きを観察できる、辺境の地コスモキャニオン。
そこには、星の命の秘密が眠っているという。
星の命を守れなければ、星は死ぬ。そして、その上で暮らす人々も。
人類に残された時間は、あとわずかしかない。
それに気づいている人は、まだ少ない。

襲いかかる敵、敵、敵――追われる者の毎日は「スリリング」

危険なミッションをクリアせよ！



タークスの企みを阻止せよ！



クラウド危機一髪！

ルーファウス神羅との一騎打ち！

危険なミッション、逃走、敵の追っ手。
神羅に反抗する者の立場は、常に緊迫している。
常に周囲に気を配り、敵の気配を察知せよ。
たった一瞬の油断が、そのまま死につながることもある。
しかし、逃げ回ってばかりではいられない。今こそ、反撃を開始せよ！

緊張

●次号は『ＦＦⅦ』と同時発売で攻略大特集を展開！　『Ⅶ』買ったら「電撃」も！

寒い国では
熱い一杯！

常夏のビーチで
小麦色に
焼けよう！

チョコボレースでひと儲け！

傷ついた体を癒やしたいときは、南国のリゾート地へどうぞ！
ちょいとひと儲けしたいときは、チョコボレースへどうぞ！
つらく厳しい冒険の旅に疲れたなら、
どこかでのんびり、憩いの時間を取りましょう。
戦いばかりでは心が荒んでしまう。
緊張してばかりでは疲れてしまう。
休めるときに休むのも、また戦士の仕事。

屈強な戦士たちも「ひと息」入れたいことがある。そんなときは……

休息

メインキャラクターコレクション第2弾

SaGa Frontier™
サガ フロンティア

人間のことよくわからないけど指輪を集めるためガンバル

サガ フロンティア

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月予定		

MAIN CHARACTER

COON ●クーン

今にも崩壊しそうな故郷の危機を救うため指輪の兄弟を探す旅に出る。

種族	性別	年齢	出身地	目的
モンスター	男	?	マーグメル	指輪集め

CHARACTER GUIDE PART 2

COON クーン

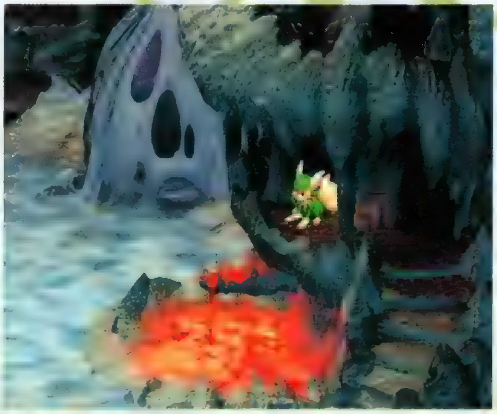
今回はちょっと気になるモンスター、クーンに焦点を当て、彼の個性的な能力や魅力に迫っていこう。会話に見られるお茶目な話し方も要チェックだ。

©スクウェア　イラストレーション／小林智美

故郷マーグメルを救うため指輪探しの旅へ…

STORY

クーンたちモンスターがたくさん住んでいるリージョン「マーグメル」は、今まさに寿命が尽きようとしていた。そんなとき、クーンは長老の小屋に呼ばれる。そして長老の持つ指輪がマーグメルを支えてきたが、それももう限界であることを知る。その指輪には、〝わが兄弟を集め、願いをかなえよ〟と古代文字で書いてあった。長老は言う「この指輪に兄弟があるのならば、その力を集めてマーグメルを支え、再生させることも可能かもしれん」。クーンは指輪の兄弟を探すため、マーグメルを旅立っていく。

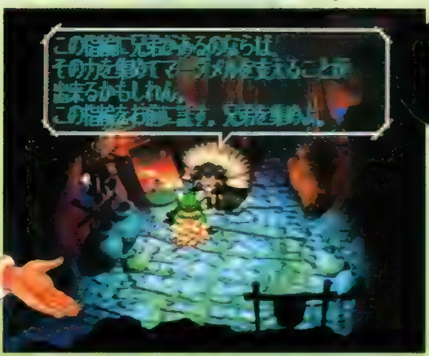


さまようリージョン・マーグメル

クーンも含めてマーグメルに住むモンスターたちは、生来の明るい性格から、このリージョンが今しも崩壊し混沌に呑み込まれようとしていても、少しも悲観していなかった。ただ一人、危機感を持っていたのが、指輪を持っていた長老。彼はクーンを呼び、ことのしだいを伝え指輪の兄弟を探すように命じる。長老から貴重な〝まもりの指輪〟を受け取り、2足歩行に姿を変え故郷を後にする。

◀モンスターは、自在に他の姿に変身できる。詳しくはp.191で紹介してるぞ。

▼長老から重要な使命を受けるクーン。物語はここから始まるのだ。



故郷の運命を握るクーン

幻想的な雰囲気が漂うマーグメル。崩壊寸前というだけあって、荒れ果てた大地や燃え盛る炎が悲壮感を感じさせる。クーンの活躍により、この世界に平和を取り戻せるのだろうか。

KEY CHARACTER
指輪探しのカギを握るチャイナドレスの美女

MEILEN ●メイレン

クーンの手助けをしてくれる指輪研究家。指輪のことに詳しい。頼れる人物だ。

種族	性別	年齢	出身地	目的
人間	女	?	?	指輪の研究

KEY CHARACTER
旅を陽気に奏でるさすらいの吟遊詩人

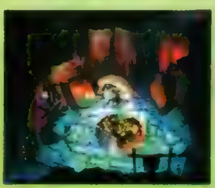
LUTE ●リュート

職もなくブラブラしているが、素直で明るく、仲間から兄貴と慕われている。

種族	性別	年齢	出身地	目的
人間	男	?	?	?

長老の家からワープも

クーンが長老から使命を受けるシーンでは、あるリージョンがマーグメルに近づいていることを知らされる。長老の家から、そのリージョン「スクラップ」へとワープするのだ。



◀長老の家の床が光り輝き、スクラップへの入口が現れる。クーンは吸い込まれるようにワープしていく。

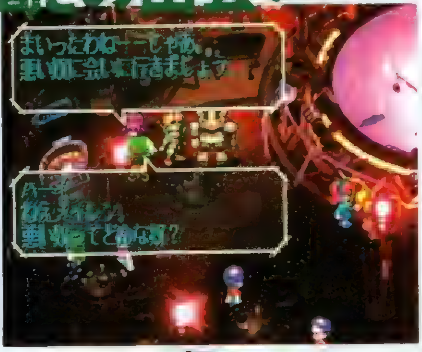
▶クーンが選ばれた理由は、なんなのだろうか?

◀マーグメル育ちのクーンにとって、初めての人間世界は珍しいものばかりだ。

はじめての人間世界ではしゃぐクーン

スクラップでの仲間との出会い

スクラップにやってきたクーンは、はじめての人間世界が珍しく、はしゃぐそぶりが見える。そして今まで人間と接したことがなかっただけあって、世間知らずで無邪気な面も見せてくれる。このスクラップでは、クーンを助けてくれるキャラクターたちと出会うことになるが、中でも指輪研究家のメイレンは指輪のありかを知っているようなので、これからの旅に欠かせない存在になりそうだ。

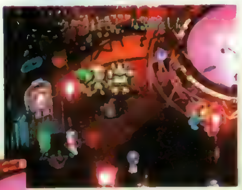


◀ノーテンキというか、かみあってない会話をしてしまうクーンであった…。

リュート

兄貴と慕われる、旅慣れた陽気な吟遊詩人

職もなくブラブラしているリュート。彼に話しかけると、勝手についてくる。特別な能力があるわけではなさそうだが…。



◀なんか変わった出会いのようだね。

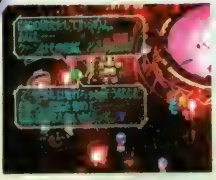
▲なにげなく仲間になってしまうところがリュートらしいね。

▲いきなり歌を唄いはじめるお茶目なリュート。

メイレン

さすらう指輪研究家

指輪に詳しいメイレンは、冒険の力強い助けになってくれるはず。



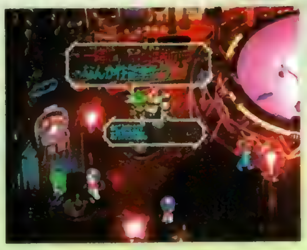
▶指輪を研究しているだけあって、クーンが持っている指輪に興味を示すメイレン。

▶快く協力してくれるのだ。

T260G

いにしえのロボット

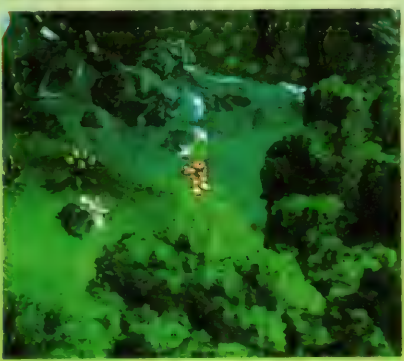
このスクラップでは、主人公キャラのＴ２６０Ｇとも出会う。



◀ここで仲間にすることができる。

◀指輪に刻まれた文字を解読したＴ２６０Ｇ。はたしてサムナ文字とはなんだろう？

指輪を求めてさまざまなリージョンへ



シュライク

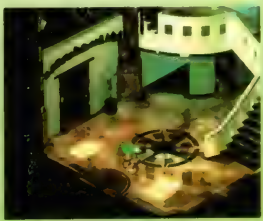
町の間に古墳が点々としているリージョン。古墳には「武王」と「済王」のものがあり、シュライクの歴史に関わっている。

▲向こうに見える町へも行くことができるのだろうか。

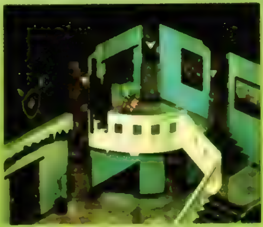
▲古墳の中へと挑むクーン。中には指輪があるのだろうか？

オウミ

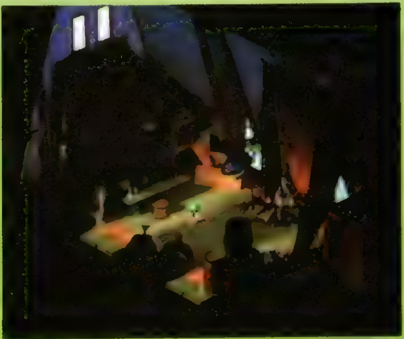
クーンはオウミに住んでいる指輪収集家を訪ねていく。集めなくてはならない指輪は、どうやら１つや２つではないらしい。



▲床に不思議な紋様が描かれている。指輪に関係があるのかな。



▲この屋敷に住む人物は、はたしてどんな人物なのだろう。



吸収、変身、モンスターの血が目覚める！

クーン編の焦点

敵の能力を吸収して闘え！

モンスターであるクーンは、武器や防具を装備することができない。倒した敵の能力を吸収し、その敵に変身することで、自分の能力を高めていくのだ。『ＦＦⅥ』のガウの能力吸収を思い浮かべてもらえばいいだろう。

クーンのヒミツ

3つの能力を公開

クーンには3つの能力がある。敵から能力を吸収し、その能力を通常攻撃として使うことができる。また倒した敵に変身することもできる。

通常攻撃

◀モンスターらしく、火炎で攻撃することができる。

能力吸収

◀多くの能力を吸収していけば、戦闘も有利にはこべる。

変身

◀倒した敵の姿に変身することができる。

◀骸骨系のモンスター、スパルトイを例にしてみると‥

▲いかにも痛そうなブレード攻撃を受けるクーン。この攻撃は剣を持つモンスター特有の攻撃なのだろうか。

▼スパルトイを倒したあと、ブレード攻撃の能力を吸収するのだ

能力吸収

▲吸収したブレード攻撃が、メニューボードに加わるのだ。

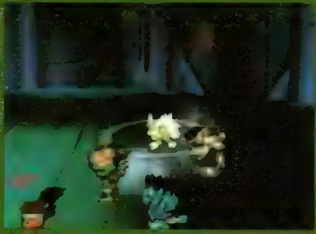
変身の過程を見てみよう

敵を倒す

能力吸収

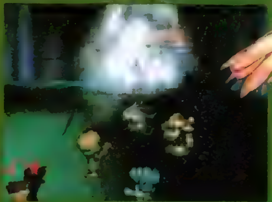
変身

ここではクーンが敵キャラクターのロッキーへと変身する過程を見てみよう。この変身シーンは、戦闘時の一連の流れとして見ることができる。あとは、敵の能力を存分に発揮するだけ

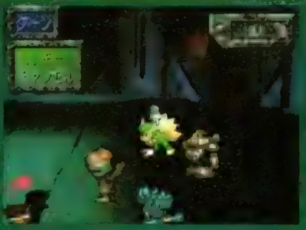


▲変身はモンスター特有の能力。自分の能力と組み合わせて強くなっていく

▼これはティディに変身したところ。すべての敵モンスターに変身できるのだろうか？

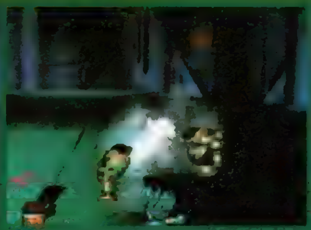


ロッキーへの変身

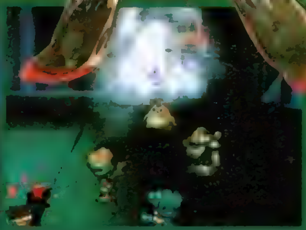


▲メニューに倒した敵の名前が表示。

▲ロッキーの能力ぽんぽこを吸収。



▲煙（？）が巻き起こって…。



▲ロッキーに変身できるのだ。

迫力の演出が光る戦闘シーンが魅力！

BRIGAN ブリガン ～幻想大

戦略ＳＬＧ特有の緻密な戦略性と、ファンタジーＲＰＧの魅力的な世界観＆システムを備えた欲張りなゲームが登場！　６つの国からなる広大な大陸の覇権をめぐり、熱い戦いのドラマが始まる！

ブリガンダイン
～幻想大陸戦記～

ジャンル	戦略シミュレーションRPG	価格	未定
メーカー	イースリースタッフ	対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）
発売日	未定		

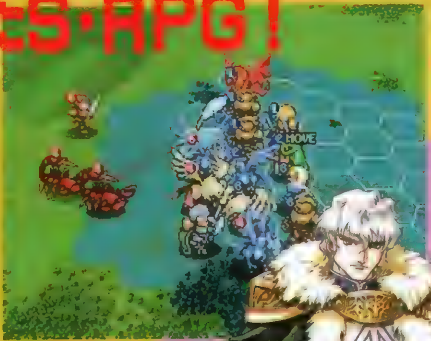
魔物を従え大陸の覇権を握れ！　ファンタジー世界の魅力に満ちたS・RPG！

祖国の奪還に若き魂を燃やす亡国の王子

ランス

クーデターにより、一夜にして国を失った王子。弱冠14歳ながら、祖国奪還のために戦う。

ジャンル名に〝戦略シミュレーションＲＰＧ〟と銘打たれているとおり、この「ブリガンダイン」は戦略ＳＬＧとファンタジーＲＰＧの要素をバランス良く、そして巧みに取り入れた作品だ。根本のゲームシステムは国盗りタイプの戦略ＳＬＧをベースにしているが、キャラクターやモンスターを戦いの中で成長させていくシステムや、様々な場面でドラマティックなイベントが挿入されるゲーム展開はまぎれもなくＲＰＧのものなのだ。プレイヤーは戦乱吹き荒れるフォルセナ大陸の５人の君主のうちの１人となって大陸の統一を目指すことになる。具体的なゲームの流れなどの詳細については次号以降のお楽しみということにして、今回は５人のプレイヤーキャラと、モンスター召喚のシステムに迫ってみるぞ。



◀他国を攻める戦略を立てる「戦略シーン」と、拠点の支配権をかけて敵と戦う「戦術シーン」でゲームは構成される。

◀キャラクターの大きさの違いまでリアルに表現した迫力の戦闘シーン！

美しき国を治める清らかなる王女

リオネッセ

美しい自然をたたえる祭祀国レオニアの王女。争いを好まぬ無垢な性格。

狼の異名を持つ白銀の英雄

ヴェイナード

文武の両方に秀でた、北の大国ノルガルドの君主。「白狼」の異名を持つ。

 Ⓒ1997 イースリースタッフ

戦乱の大陸をキミの手で平和へ導こう!!

ダイン DINE
陸 戦 記 ～

3つの
ゲームの重要フィーチャー「モンスター召喚」の秘密にせまるキーワード

▲強大な力を持つモンスターの働きが、戦闘の勝敗を大きく左右する。

ルーンの騎士

ゲームの世界では、モンスターを操る力を持つ人間を総称して「ルーンの騎士」と呼ぶ。戦場でモンスターの部隊を指揮して戦う彼らは、１人で軍隊の何倍もの戦力に値するのだ。それぞれの国の君主も、優秀なルーンの騎士である。

▲騎士というのはあくまで総称で、ナイトやクレリックなど様々なクラスの者がいる。

カイ

魔法王国カーレオンを治める若き国王。深い知識と、高い魔力を持つ。

統魔力

「統魔力」とは、ルーンの騎士たちが持っているモンスターを操る力のこと。キャラクターによって個人差があり、この力が強いほどより強力な、上級クラスのモンスターを操ることができる。

▲ルーンの騎士には指揮範囲も設定されている。指揮範囲外に出てしまったモンスターは、本来のパワーを発揮できない。

ドリスト

身勝手で独善的、政務を放り出して奔放に生きるイスカリオ国の君主。

マ ナ

ルーンの騎士の使役でありながら、戦闘能力ではその騎士をも上回るモンスターたち。彼らを召喚するために必要なエネルギー、それが「マナ」だ。強いモンスターほど大量の「マナ」が必要になる。

▼モンスターの力なくして勝利はあり得ないだけに、マナは戦局の有利、不利に直結する重要な要素。

▲マナは砦などの拠点から供給される。多くの拠点を奪えば、それだけ大量のマナが得られるのだ。

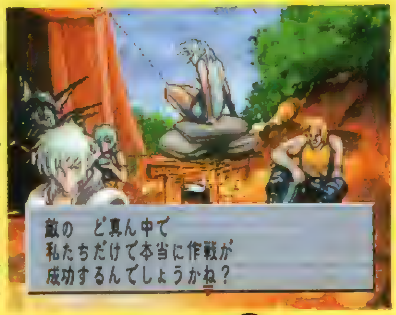
魅力的なキャラクターたちが繰り広げる重厚なストーリー＆大迫力の戦闘！

発売が待ち遠しいこの『フェーダ2』。SFC版、SS版に続き、シリーズ最新作として大幅にパワーアップしたPS版を、「シナリオ」、「バトル」、「キャラクター」の3つの切り口から紹介していこう。

フェーダ2 ホワイト＝サージ　ザ・プラトゥーン

ジャンル	S・RPG	価格	¥5,800
メーカー	やのまんゲームズ	対応周辺機器	メモリーカード(2ブロック)
発売日	2月28日		

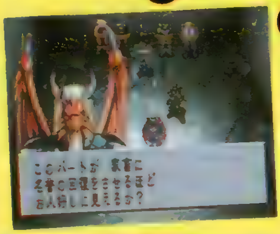
FEDA2 WHITE SURGE the PLATOON



▶出撃前、キャンプにて。今回の作戦には、誰もがきな臭さを感じていたのだ。

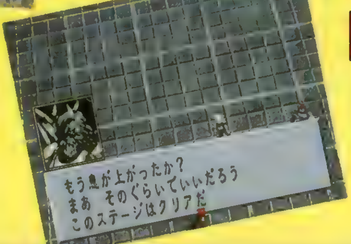
◀何の問題なく作戦をこなし、このまま無事に帰路に着こうとしたハーベイたち。だが、明らかに何かがおかしい……。

▶予感的中！「ホワイト＝サージ」は本隊から見捨てられ、敵に倒されてしまう。



◀捕虜になってしまうが、彼らは自分たちを傭兵として売り込むのだ。

東アルカディア軍の落ちこぼれ部隊「ホワイト＝サージ」は、容易だと思われる作戦を命じられた。だが、その作戦は敵の情報操作に躍らされた失敗策だったのだ……。孤立した主人公たちは救援を要請するが、その願いは却下。彼らは、自分たちが〝捨て駒〟にされたことに気づく。そして、あえなく敵国の手に落ちてしまうのだった。捕虜となってしまった主人公たちだが、戦いの中でしか生きられないことに気づき、傭兵となることを志願する。プライドを捨てて、命乞いをしてでも、第2の人生を切り開いていこうとするのだ。〝落ちこぼれ部隊〟、〝捨て駒〟、〝命乞い〟……シナリオに散りばめられたキーワードは、かなりダークな雰囲気を漂わせている。優等生的な主人公が活躍する勧善懲悪ものとは違い、リアルな人間ドラマを感じ取ることができるのだ。キミもハーベイたちとともに、生き残るための戦いに身を投じてみよう。



▼主人公たちの実力を試すため敵の将軍は模擬戦を行うが、ハーベイたちはこれをクリアする。

▲フィールドマップはポリゴンで描かれている。臨場感バッチリなのだ。

▶マップはバラエティに富んでいる。なんとなく和風の雰囲気が漂うマップもあるぞ。

シナリオ SCENARIO

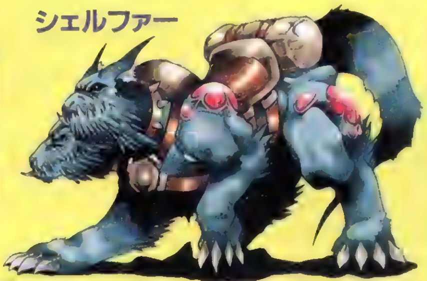
単なる勧善懲悪ではない、非常に重厚なストーリー。主人公たちは、大いなる戦いに巻き込まれていくのだ。

戦闘

BATTLE

格闘ゲームを彷彿させる戦闘シーン。ド派手な演出効果に注目だ！

シェルファー

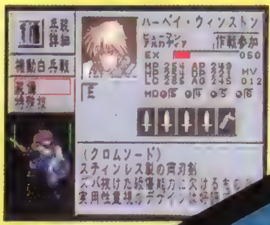


▲▶ミネルバは、シェルファー（双頭のドラゴン）に騎乗して戦うこともできる。

肉弾・格闘戦を主に行い、魔法に関する素養のないマーシャ。だが、この装備によって、4大元素（火・水・風・土）の属性による攻撃が可能になる。

見てのとおり、かなりの重装備。機動力は落ちるが、そのぶん、攻撃力と防御力を強化している。特に接近戦に重点をおいた装備である。

ミッションによって兵装を選ぶ、というシステムもこのゲームの特徴のひとつ。装備変更＝攻撃力・防御力の強化という感じだった従来のS・RPGと違い、「FEDA2」では、装備を変更すると使用できる技が変わり、同じユニットでも幅広い戦い方ができるのだ。また、戦闘時の演出も注目すべき点で、格闘ゲームも顔負けの必殺技すべてに個別のアニメが用意されている。



◀装備は1人につき数種類用意されている。作戦に沿った選択が必要になるぞ。

▲マーシャの肉弾MES装備で繰り出せる技の1つ。飛び散るスパークが威力十分って感じ。

今回のPS版は、前作までのように数え切れないほどのキャラが登場するわけではないが、1人1人についての細かな設定は前作以上だ。ここでは、「ホワイト＝サージ」の面々と、仲間になってくれるサブキャラのうちの2人を紹介するぞ！

キャラクター

CHARACTER

登場するキャラたちは、ひと癖もふた癖もありそうなヤツばかり。そんなキャラがそろっているから、物語はますます面白くなる。

ホワイト＝サージ

東アルカディア軍の海軍特殊部隊（後にビルガンテス公国の傭兵）。腕は確かだが、いわくつきのメンバーが集まっている。

ハーベイ：「ホワイト＝サージ」の隊長。エリート軍人の家系で、その実力は申し分ないが、シニカルな一面を持っている。

トム：自称“ハーベイの良き相棒”。楽天的でナルシストの気がある。幼少の頃より、攻撃魔法の素質があった。

ミネルバ：「ホワイト＝サージ」の副長を務めるが、そのまじめな性格から、[illegible]の中で気をもんでいる。

マーシャ：たび重なるスキャンダルで「ホワイト＝サージ」へと左遷された問題児。だが、その実力は折り紙つき。

デバイス：一見、ただの酔っ払いのおやじ。しかし、軍人としてのキャリアは長く、精神的な面でのリーダーである。

ハーベイたちが傭兵として身を寄せるビルガンテス公国の軍人。「ホワイト＝サージ」の監視のために部隊に編入したが、ハーベイたちを温かく見守っている。

ブラッドレーとともに「ホワイト＝サージ」に配属された機人（ロボット）。感情や意思は持ち合わせていないが、[illegible]がある。

©1997 YANOMAN/MAX ENTERTAINMENT

企画・開発・販売 株式会社テイジイエル 本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ケ枝ビル TEL(06)353-0651 ©TGL1997

里見(さとみ)の謎(なぞ)

★新機能PMLS（プログレッシブ・マップ・リンク・システム）による幅のある縦スクロールマップRPG.
★新機能FECS（フラッシュ・エンカウント・コントロール・システム）は従来のCD-ROMの常識を破る、マップから戦闘への瞬時切り替えを可能にした！
★新機能DCBS（ダイレクト・コマンド・バトル・システム）はテンポよく軽快な戦闘を可能にした！

大好評絶賛発売中！

プレイステーション用ソフトロールプレイングゲーム(1人用)

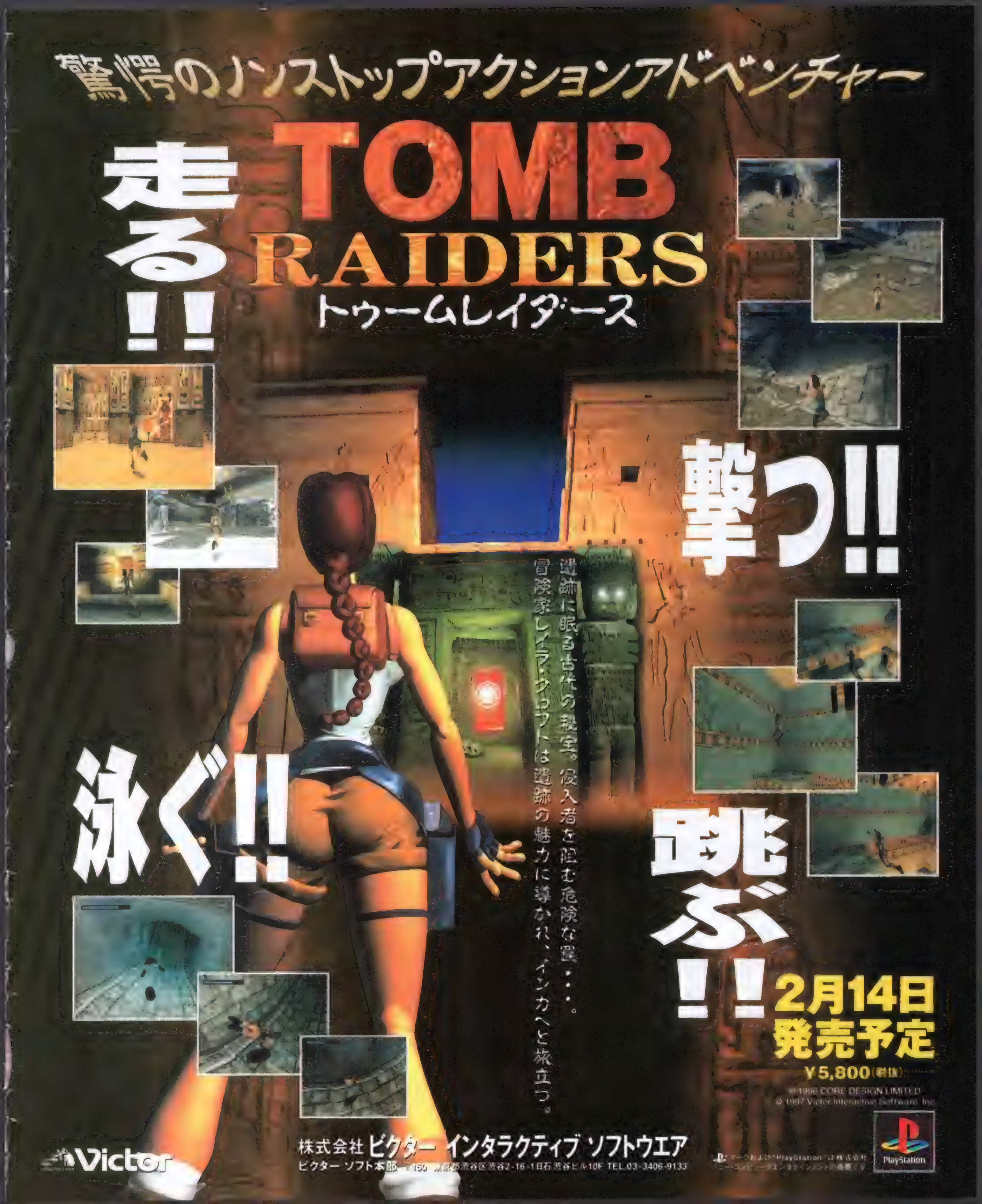
SLPS00613 ¥5,800(税抜)

©1996Sound Technology Japan,Inc.

Sound Technology Japan, Inc.
発売元　株式会社サンテックジャパン　〒166　東京都杉並区梅里1-8-7木村ビル2F
制作協力　沖縄タレントアカデミー

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
PlayStation

CINEMA SUPPLY®
PlayStation
憤怒の一撃が格闘伝説をぶち破る！
97年2月28日発売
価格5800円（税別）
最強を塗り替える、
ドラマティック格闘アクション！
日本コロムビアより
THE MASTERS FIGHTER
シネマサプライ株式会社
〒165 東京都中野区上高田3-38-5
PHONE 03-3319-5530 FAX 03-3319-5544



驚愕のノンストップアクションアドベンチャー
TOMB RAIDERS
トゥームレイダース
走る!!
撃つ!!
泳ぐ!!
跳ぶ!!
遺跡に眠る古代の秘宝。侵入者を阻む危険な罠・・・。
冒険家レイラ・クロフトは遺跡の魅力に導かれ、インカへと旅立つ。
2月14日
発売予定
¥5,800
© 1996 CORE DESIGN LIMITED
© 1997 Victor Interactive Software Inc.
株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
TEL.03-3406-9133
Victor
PlayStation

九千八百円（税別）
絶賛発売中
歴史シミュレーションゲーム
運だ気力だ言われても猿でも出来る天下取り出来なきゃわしは猿以下か
戦場の布陣でわかれる
いざ出陣
能力と具合で
サルでも出来る天下取り
[hideyoshi]
Windows95
&
NEC9800シリーズ
(MS-DOS Ver.5.0以上)
販売
imagineer
※本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。
※Microsoft,Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。
ユーザーサポート：TEL 03-3209-8922
RON
[ron group]

付録
天外魔境 第四の黙示録
特集
超・美少女主義2
発売直後の超大作RPGを
36ページの付録で徹底攻略!
電撃だからできる特別企画!!
充実の電撃式攻略!
●ファイターズメガミックス
●シャイニング ザ ホーリィアーク
●エネミー・ゼロ
●テラファンタスティカ
●機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者
※予告は変更になる場合があります。
●EVE burst error
●センチメンタルグラフティ
●下級生●同級生2
●エーベルージュ
●ルームメイト～井上涼子～
●その他注目タイトルもりだくさん
小説 サクラ大戦 前夜
小説／あかほりさとる
監修・原案／レッドカンパニー
ゲームだけではわからない
帝国華撃団の真実を描く!
電撃だけの小説連載!
それじゃ…ひとつだけ…
電撃 SEGA EX
3月号1月21日発売
定価540円
© 1997 HUDOSON ©1986,1997 RED／©1996 NEC Interchannel,LTD. LICENCED BY elf. ／ ©NECインターチャネル・マーカス・M2・サイベル・コミックス ／ © エルフ ／ © SEGA ENTERPRISES,LTD.1993,1995,1996
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1996 © RED1996
＊価格は全て税込みです
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

KONAMI

KCE新宿／KCE横浜／KCE神戸

今春設立。

ネットワーク拡大。クリエイター大募集。

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 神戸／(KCE神戸) 神戸／ポートアイランドコナミビル

コナミコンピュータエンタテイメント 大阪 (KCE大阪) 大阪／岡和フェニックスタワー

アミューズメント(AM)機器事業本部 神戸

■クリエイター募集要項

コナミ開発グループ各社では、コナミブランドのゲームを開発するクリエイターを募集しています。勤務地は、各開発会社。性別・年齢は不問。経験者を優遇します。
完全週休２日制採用。待遇は、経験・能力に応じて当社規定により優遇します。
希望会社および職種（複数可）を明記の上、履歴書、職務経歴書を添えて人事部KCE係へ郵送ください。書類選考の上、追って詳細を連絡します。
応募の秘密厳守します。
なお、応募書類は返却しません。

- ●プログラマー
- ●サウンドクリエイター
- ●グラフィックデザイナー
- ●プランナー
- ●メカニカルエンジニア
- ●広告デザイナー
- ●ＣＧデザイナー
- ●シナリオライター
- ●ゲーム制作ディレクター
- ●キャラクターデザイナー
- ●アニメーター
- ●コピーライター

問合せ
〒105　東京都港区虎ノ門4-3-1　コナミ(株)人事部KCE係
TEL　03-3432-5523

コナミコンピュータエンタテイメント 札幌
(KCE札幌) 札幌／新北海道ビル

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 新宿
(KCE新宿) 東京(新宿区)／新宿三井ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 六本木
(KCE六本木) 東京(港区)／25森ビル

今春設立

コナミコンピュータエンタテイメント 横浜
(KCE横浜) 横浜／横浜ランドマークタワー

コナミコンピュータエンタテイメント ジャパン
(KCEジャパン)
コナミミュージックエンタテイメント
(KME) 東京(渋谷区)／
恵比寿ガーデンプレイスタワー

コナミコンピュータエンタテイメント 東京
(KCE東京) 東京(千代田区)／[illegible]ビル

コナミコンピュータエンタテイメント 名古屋
(KCE名古屋) [illegible]

コナミ(株)[illegible]本社
[illegible]

コナミコンピュータゲームス 青山
(KCE青山) 東京(港区)／青山ツインタワー

クリエイティブ プロダクツ [illegible]
東京(港区)／[illegible]ヒルズ

KONAMI

新人選手(投手/野手)を育成する、サクセスモードを搭載。「実況パワフルプロ野球'96」プレイステーションで3月開幕!

予価 5,800円(税別)

(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用　東京ドーム公認/© 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PlayStation

コナミ株式会社
本社/〒105東京都港区虎ノ門4-3-1

東京支店/大阪支店/名古屋支店/札幌営業所/仙台営業所/金沢営業所/埼玉営業所/横浜営業所/神戸営業所/広島営業所
高松営業所/福岡営業所/新潟出張所/宇都宮出張所/長野出張所/千葉出張所/静岡出張所/京都出張所/松山出張所/宮崎出張所

●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室 コナミホットライン フリーダイヤル 0120-086-573
●営業時間:月曜日~金曜日(祝日を除く)午前10:30~12:00/午後1:00~5:00　電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

新作●ソフトステーション

Soft Station

寒い冬はやっぱり、コタツでゲーム！　一通り遊び終わったら、本誌を片手に次のゲームの購入計画を立てるのが、正しい姿かと……。それでは、キミのコタツライフを応援する、電撃ソフトステーションの始まり、始まり～。

VOL.[illegible]

リフレイン ラブ
～あなたに逢いたい～

大学卒業間近の男女７人がおりなす青春の１ページ。従来の恋愛ＳＬＧとはちがう、大人の雰囲気を漂わせる１本です。

ジャンル	SLG	価格	¥6,000
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(2~6ブロック)
発売日	3月14日予定		

キャンパスライフで理想の彼女を見つけ出そう

トレンディドラマを彷彿とさせるオシャレなシナリオが全編に渡り楽しめる、『リフレイン ラブ』。主人公たちも卒業を控えた大学生、と従来の恋愛ＳＬＧよりも若干年齢層の高い設定で、微妙な人間関係のもつれや、リアルな恋愛を見事に表現している。発売は少し先になるけれど、今までにない新しい感動を与えてくれることは間違いないので、期待していてほしい。

▶恋愛ＳＬＧでは、もはやお約束のデートシーン。女のコたちの意外な一面を垣間見れるイベントも盛りだくさん！

▼時間の概念が取り込まれているので、その時間帯によって、デートのイベントもさまざまに変化するぞ。

イベントアニメーション

右はゲーム開始直後のイベントからピックアップしたアニメーション。『リフラブ』では、こういったクオリティの高い演出が随所に挿入され、臨場感を盛り上げてくれる！

愛情·友情·お金のバランスが肝心!!

佐倉朋美

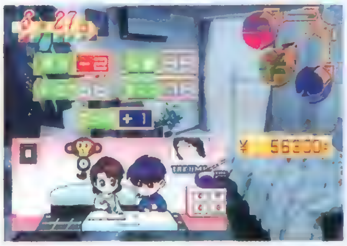
女のコだけに優しければＯＫ！　というナンパな恋愛ＳＬＧはもう古い。このゲームでは、男友だちとの友情をないがしろにしていると、パラメータのバランスがくずれ、異性からも好かれなくなってしまうのだ。友達も大切に。

矢茂哲哉

結城蘭

高宮祥子

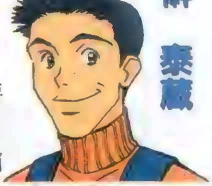
かなしいビンボー学生の定め



▲金を取るか、パラメータアップを取るか…状況に合わせてバイトを使い分けよう。

￥ お金も重要な要素の１つであるこのゲームでは、消費した分をバイトで稼ぐ必要がある。バイト先は電話で決めることができて、絶好の能力値アップの場所であるとともに、新たな出会いの場でもあるのだ。

神泰蔵



佐藤昂介

Ⓒ1997 Riverhillsoft inc. ※画面は開発中のものです。

クォヴァディス
イベルカーツ戦役

**キャラデザインは美樹本晴彦、戦艦デザインは松本零士
超一流スタッフ陣によるSLGの決定版!!**

ジャンル	SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	グラムス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	3月予定		

美樹本キャラの魅力満載のドラマチックSLG登場!

このPS版「クォヴァディス」は、宇宙を舞台に、さまざまな人間ドラマを描いたドラマチックSLGだ。ゲームにはAVGパートも含まれていて、プレイヤーの行動によって結末が変化するマルチエンディング方式が採用されているぞ。また、魅力的な美樹本キャラが動き回るハイクォリティなアニメーションや、3D・STGをプレイしているような錯覚を覚えてしまうほどの大迫力の戦闘シーンなど、見どころが満載なのだ！

豪華スタッフによる超大作！

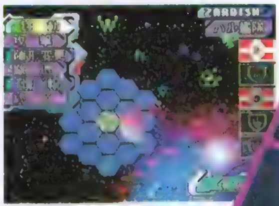
このゲームのウリといえば、やはり、「超時空要塞マクロス」などで有名な美樹本晴彦がキャラクターデザインを担当していることだろう。そして、なんと、戦艦のデザインは、「宇宙戦艦ヤマト」や「銀河鉄道999」で知られる松本零士なのだ！

戦艦デザインは松本零士！

◀このようなカッコいい戦艦が、大迫力の戦闘を繰り広げるのだ。

3D・STGも顔負けの戦闘シーン!!

SLGパートでは、ターン制ではなく、移動の順番をランダム性の高いものにする「R・C・M」(ランダムチップムーブ)というシステムを採用している。さらに、フルポリゴンで描かれた大迫力の艦隊戦によって、緊張感あふれる戦闘が楽しめるのだ。



▲マップ上の戦闘画面では、トップビュー視点になる。

▶陣形の選択など、艦隊編成の自由度は高い。また、マップはヘックスで表示されている。

◀艦隊戦のアニメーションは、興奮のフルポリゴンバトルだ！

大迫力のフルポリゴンバトル!!

 ⒸGLAMS,INC. 1995 1997

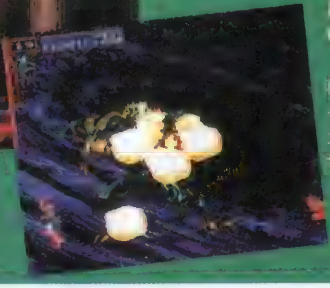
悪魔城ドラキュラX
〜月下の夜想曲〜

タイトル発表以来、発売を心待ちしていた人も多いはず!
ついにPS版『ドラキュラ』が登場するぞ!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	3月20日予定		

名作ACTにRPG要素がプラスされてリニューアル!

死闘から5年 再び悪魔城が…



▲ストーリー上前作にあたる、PCエンジン版の「ドラキュラX」のラストシーンが、PS版ではオープニングイベントとして再現されるのだ

▶このオープニングでは前作の主人公・リヒターを操って、ドラキュラ伯爵を倒すことになる

STORY

ドラキュラ伯爵の死より5年後、悪魔城が再び蘇った。ドラキュラと人間のハーフであるアルカードは、城から放たれる闇の波動に父の存在を感じ、己の呪われた宿命を終わらせるべく、悪魔城へと向かっていった――。

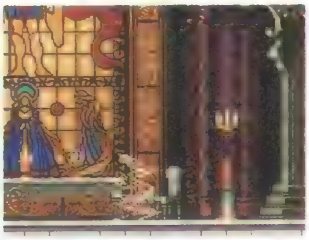
「ドラキュラ」は、ファミコンのディスクシステムで発売されたのをきっかけに、MSXというパソコンやPCエンジン、アーケードなどに移植されて大人気シリーズとなったACTだ。これまでの作品は、シナリオや主人公、画面構成などに若干の違いはあったものの、基本的なシステムに大きな違いはなかった。しかし、今回紹介するPS版では、経験値によるレベルアップのシステムが設けられた(A・RPGということでは、ファミコンのディスクシステム以来)。また、変身能力なども見逃せない要素だ。ということで、さまざまな要素が楽しめるわけだが、シリーズ独特の雰囲気はこのPS版でも健在。これまでの「ドラキュラ」シリーズのファンも安心して楽しめるぞ。

宿命の戦士が華麗に舞う

武器をふるうときの操作によって、アルカードは実に多彩なアクションを見せてくれる。宿命を背負った戦士らしく、ちょっとした動作にも華麗さが感じられるのだ。

PS版のポイントはここだ!

【変身能力】



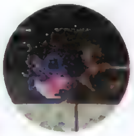
◀▲コウモリや霧に化ければ、空を自由に飛ぶことができる。また、狭い通路なども、楽々通り抜けられるのだ。

ドラキュラの息子というだけあって、アルカードは人間離れした、非常に特殊な能力を使うことができる。"変身能力"もその1つだ。魔導器と呼ばれるアイテムの力を必要とするが、コウモリや霧などに姿を変えることができる。これにより、通常行けない場所への移動が可能になったりするのだ。

【多彩なアイテム】

「ドラキュラ」シリーズの主人公の武器といえばムチだったが、今回の主人公・アルカードが使う武器は、剣などさまざまだ。また、RPG的要素の1つとして、武器や防具はいつでも装備を変えられるようになった。ちなみに、右手と左手に武器と盾を装備(二刀流も可)することができるぞ。武器以外にも、耐久値を回復する薬や、ゲームを進行させるためのイベントアイテム等、非常に多くのアイテムが登場する。これらのアイテム集めも、PS版では重要な要素になりそうだ。

▲魔法やサブウェポンで、離れたところから敵を攻撃することもできる。



▲敵が落とすサブウェポンの1つ。

▶アイテムだけでなく、情報も提供してくれるこの人物を早めに見つけよう。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

剣と魔法の世界で道具屋を営む、1人の少女の物語
町の小さな工房で、彼女は依頼を待っています

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	春予定		

かわいい錬金術士が大活躍するのだ!

▲薬の調合に必要なアイテムをそろえるため、そして、依頼を探しにいくため、マリーは町のあちこちを駆け回る。道具屋をやっていくのもけっこう大変!?

この『マリーのアトリエ』は、錬金術士のかわいい女の子が活躍する、新感覚のＲＰＧだ。プレイヤーの目的は、道具屋の主人である錬金術士のマリーとなり、町の人たちの依頼を受けて薬を調合したり、アイテムを用意すること。薬の材料など、必要なものは町の中でもだいたい調達できるが、町の外に冒険に出てアイテムを探さなければならない場合などもあるぞ。マリーは、最初は簡単な製法の薬しか作れないが、成長するにつれて、作れる薬の種類が増えていく。マリーの魔術の腕を上げるという育成ＳＬＧ的な部分も、このゲームの重要な要素なのだ。

主人公 マルローネ（マリー）

アカデミー（王立魔術学校）における過去最低の成績保持者で、若干19歳の新米錬金術士。性格はガサツで、魔術にはきわめて不適当。卒業試験のためにアカデミー管轄の道具屋の主に選ばれてしまう。

ATELIER MARIE 私のアトリエへようこそ!

マリーのアトリエには、たくさんのお客が訪れる。冒険の準備にと薬草を求める勇者から、遠く離れた国でしか手に入らない薬が欲しいと言ってくる王の家来など、依頼内容もさまざまだ。依頼を成功させれば、それに応じた報酬が得られるぞ。つまり、高度な仕事を成功させれば、強い冒険者を雇ったり、いい装備を買ったりするための資金を手に入れられる。そのぶん、次の依頼の成功の確率も高くなるというわけだ。

▶親友シアからの依頼。蒸留水くらいなら、すぐにできそうだ。

◀マリーのアトリエは千客万来。たくさんの人がここを訪れるのだ。

▲アカデミーでは、材料や器具を購入できるほか、作成したアイテムを売ることも可能だ。

▶酒場の主人はいろいろな依頼を紹介してくれる。おいしい依頼は見逃すな！

まずは町を回りましょ EVENT in THE TOWN

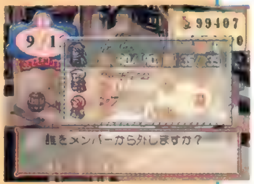
マリーが活躍する舞台は、四方を城壁に囲まれた城塞都市"ザールブルグ"。薬の材料やアイテムは、この町の中で手に入れることもできる。ちょっとした器具や材料なら、アカデミーで簡単にそろえられるぞ。また、アトリエでお客を待つばかりでなく酒場で仕事を探すこともできるのだ。

◀酒場などでは、冒険者を雇うこともできる。

ユニークなパーティ編成システム

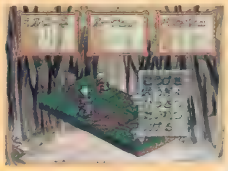
冒険に出るなら、やはり強い仲間が欲しい。このゲームでは、武器屋や酒場などで仲間の冒険者を探し、彼らをお金で雇ってパーティを組むという、ユニークなシステムが取り入れられているぞ。

▼冒険の難度に応じて仲間を選ぶようにしよう。



▲危険な森や険しい山々など、材料探しの旅はハードなのだ。

▼行く手をさえぎるモンスターが出現！ 戦闘開始だ。



 ©GUST CO.,LTD,1997 Illustration：桜瀬琥姫

SDガンダムG CENTURY

SFCからPSにプラットフォームを切り替えて『SDガンダム』はさらなる進化を遂げた!!

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ(最大4P対戦可)
発売日	3月予定		

『SDガンダム』シリーズの最新作がPSで登場!!

かわいいSDキャラと「アクションバトル」というユニークなシステムで、FC時代から根強いファンの多い「SDガンダム」シリーズ。そのシリーズ最新作が、遂にPSに登場するぞ!! マップを攻略して敵ユニットとの戦闘になると、アクションに切り替わるというシリーズおなじみのシステムは、バッチリ継承されている。今作では、16あるマップを連続で攻略する「センチュリーモード」や、「機動戦士ガンダム」の名場面を再現したマップで戦う「シナリオモード」など、全部で5つのモードが用意されていて、とくに「シナリオモード」ではおなじみのキャラも登場し決めゼリフで盛り上げてくれるぞ。また、今作はユニットがレベルアップするのではなく、パイロットがレベルアップする方式を採用しているのだ。

▲基本の画面は、オーソドックスな上からの見おろしタイプ。ユニットの特性を考えて行動しよう

◀シリーズおなじみのアクションバトルも、PSになってさらにパワーアップしているぞ。

登場するユニットは150以上!

今回のユニットは、初代「機動戦士ガンダム」から、最新作「機動新世紀ガンダムX」までのMSや戦艦が登場するぞ。その数はなんと150以上! しかも、フルレンダリングCGで描かれているので、グラフィックは超キレイなのだ。

最大4人まで対戦可能だ!

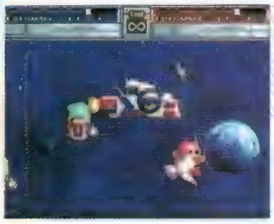
PS版である今作はマルチタップに対応している。最大4人、最高999ターン、とことんまでアクションバトルを楽しむことができるのだ。もちろん推進剤(これがなくなるとMSは1マスしか移動できなくなる。艦船か基地で補給)などの新要素を盛り込んだバトルなので、これまで以上に高度な戦術が要求されるぞ。また、ちょっと疲れたら、いつでもCOM操作に切り替えられるのも嬉しいよね。

▲ワイワイガヤガヤみんなとプレイする。これこそまさにアクションバトルならではの醍醐味かもね

7機同時アクションバトル!

敵ユニットと隣接して戦闘を開始すると、MS・戦艦を問わず横スクロールタイプの画面に切り替わる。そして両軍あわせて、最大7機が同時にアクションバトルを繰り広げるのだ。

▲MSと戦艦が入り乱れての壮絶なバトルが楽しめるのだ。さらに、純粋にアクションモードだけを楽しむモードも用意されているぞ。また、背景も砂漠やジャングル、宇宙などとっても豊富だ。



◀MS VS戦艦も前作とは異なって、横位置のアクションバトル画面になるのだ。

SDガンダムとは?

このSDガンダムシリーズの原点である「SDガンダム」は、'88年にFCのディスクシステムで登場した。かわいくデフォルメされたMSとアクション要素を含んだ戦闘が、ガンダムファンに受け入れられ大ヒット作になり、その後FCやSFCで続々とシリーズ発売されたのだ。また、戦闘をコマンド入力方式、MSと戦艦戦の戦闘を3DSTG方式、サテラビュー対応による追加データ集など、シリーズを重ねることにさまざまな新要素を取り入れるのも、このシリーズの特徴。もちろん今作も新要素が満載で期待できる仕上がりになっている。

▲▶この写真はシリーズ7作目のSFC「GX」の戦闘シーン(上)と、8作目の「GNEXT」のマップ画面(右)。今作では、グラフィック強化により各シーンの画面など超キレイになっているぞ。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1997

Zero4Champ DooZy-J
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ

サウンドノベルにRPG、ギャル(死語)とのデートも楽しめる それがシリーズ最新作『DooZy-J』のウリなのだ!

ジャンル	RCG	価格	¥6,800予定
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)
発売日	3月予定		

『ゼロチャン』恒例のミニゲームを大公開!!

梶原なつき

基本的に『ゼロチャン』はRCGだ。しかし、このシリーズのウリとしてリアルなレース部分の他にも、バラエティ豊かなミニゲームがあることを忘れちゃいけない。ミニゲームは、レース資金を稼ぐ重要なパート。レースに勝つためには、何はともあれ、まずは車を買わなきゃいけないし、その後もパーツを揃え、買った車をチューンアップさせていかなきゃならない。他にもデート資金やレースのエントリー料などなど、このゲーム、何かとお金が必要なのだ。

レースで勝つためにはお金が必要…

だから ミニゲームでバリバリ稼ぐ!!

ストーリー中でできるミニゲームは、以下のギャンブルタイプ、賞金獲得タイプ、アルバイトタイプの3種類。ジャンジャン稼ごう!

新城 翔(かける)

ギャンブルで稼ぐ!

ブラックジャック

◀トランプゲームの一つ。ラスベガスのカジノでできる。

スロット

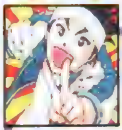
▶当たればホロもうけだが、あまりムキになると危険

キノ

◀2ケタの数字を当てるという宝クジのようなゲーム。

トトカルチョ

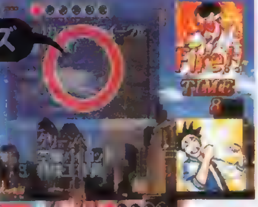
▶1着を予想するだけのシンプルなもの。カーレースもある。



賞金で稼ぐ!

アームレスリング

◀最強の名を賭けた、連打勝負の腕ズモウ。全米大会もあるぞ!


クイズ

▶アメリカに関するクイズ。総問題数3百問以上!!

バスケット

◀規定回数内で多く得点した方が勝ちになるシュート勝負。

アルバイトで稼ぐ!

目刺し

◀漁師さんと知り合うと、できるようになる。刺した数だけお金がもらえる。

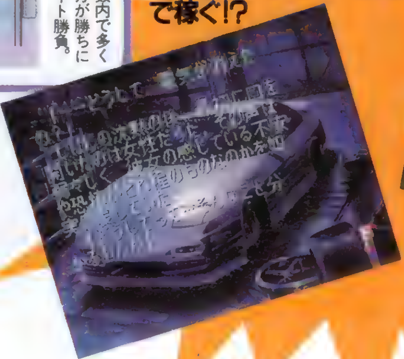
パズル

▶決まった荷物置き場に荷物を置いていくパズルゲーム。けっこうムズい。

まだまだ稼ぐ!!

ストーリー中に組み込まれているサウンドノベル、RPGなどでも稼げるらしい。詳しくは…??

サウンドノベルで稼ぐ!?



RPGで稼ぐ!?

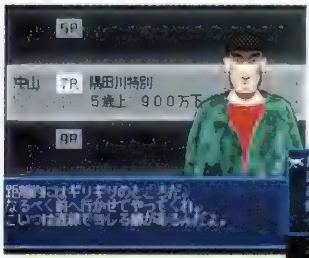
©1997 MEDIA RINGS CORPORATION

ファン待望の超リアルな競馬SLGが登場！
自分好みの馬を育ててGⅠレースを連覇せよ!!

ダービージョッキーR

ジャンル	SLG
メーカー	アスミック
発売日	2月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

夢は「全GⅠレース制覇」！



◀お手馬を育てる調教師は、つねに的確なアドバイスをしてくれる。

▶厩舎で馬の状態をチェックしたり、騎乗スケジュールを調整したりなど、細かい部分までシミュレートされている。

▲無敗のお手馬に育てあげ、GⅠレースを制覇して、スポーツ紙の一面を飾るのだ！

「ダービージョッキーR」最大の魅力は、競走馬に乗って、RCGのように自分で馬を操作して走らせるというところ。プレイヤーは、若手騎手として数々のレースに挑戦するのだ。お手馬の脚質は調教しだいで"逃げ馬"、"差し馬"などさまざまなタイプに育てられる。また、馬を走らせる場面では、馬のスタミナやパワー配分はもちろん、折り合い（馬のペース配分）までが勝敗に影響してくるぞ。ちなみに、海外招待レースなどのイベントも数多く用意されているのだ。

▲スタート時の出遅れは禁物。ポジションやペース配分を考えて、確実にトップを目指そう。

SFCで好評を博したS・RPGがついに登場！
奥深い独特の世界観が味わえるぞ!!

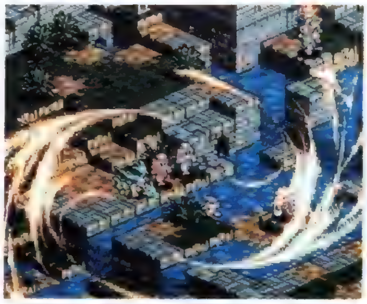
タクティクスオウガ

ジャンル	S・RPG
メーカー	アートディンク
発売日	春予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

PS版画面写真を大公開！

▶地形の高低差はダメージにも影響する。敵を転落させれば効果も倍増！

民族紛争というシリアスなテーマを扱いつつも、ドラマチックな展開と高い戦略性が必要なゲームシステムで多くのファンを魅了した『伝説のオウガバトル』。この作品の続編となる「タクティクスオウガ」が、PSに登場するぞ！「タクティクス〜」は、"リアルタイムSLG"だった前作と違って、基本的にターン制のSLGだ。特徴は高低差のある地形で、より高度な戦略が必要になっている。SLGとしての奥深さがいっそう増しているのだ。



▲画面をフルに使った、ド派手で美しいエフェクト。練り込まれた世界観やドラマチックな人間関係もこの作品のウリのひとつだが、高度な戦略が必要な戦闘こそ、「タクティクス〜」最大の特徴といえる。

◀地域マップの画面では、クラスチェンジや補充などのユニット管理を行う。

▶魔法は、天候や地形などの使用条件によって効果が変化するぞ。

あこがれの声優と1対1のビリヤード勝負！

ボイスアイドルコレクション プールバーストーリー

ジャンル	ETC
メーカー	データイースト
発売日	4月予定
価格	¥6,800予定
対応周辺機器	未定

声優ファン必携の注目ソフト！

金月真美や深見梨加といった人気声優たちとビリヤードで勝負するという、ちょっと変わったゲームが登場するぞ。声優とのビリヤード勝負に勝てば、とっておきのムービーが詰まったデートシーンが待っている。声優ファンなら絶対に買いの1本なのだ。また、ビリヤード部分も本格的な作りなので、ビリヤードファンも十分に楽しめるぞ。

◀9（ナイン）ボールはもちろん、6種類の種目はどれも本格的！

アーケードで人気のガンSTGがPSに登場！

ヘンリーエクスプローラーズ

ジャンル	STG
メーカー	コナミ
発売日	3月7日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	ハイパーブラスター、マウス

銃を片手に遺跡をめぐる爽快ガンSTG

「ヘンリーエクスプローラーズ」は、古代遺跡を舞台に神話上の怪物たちと戦うガンSTG。ステージの途中にはいくつかの分岐点があって、何通りもの展開が楽しめるのだ。PSのコントローラやマウスでも快適にプレイすることが可能だが、ハイパーブラスターでプレイすれば、アーケードそのままの雰囲気が味わえるぞ！

◀次々と迫る半魚人たち。果たして生きて遺跡を出られるか？

異世界の戦場が舞台のフライトアドベンチャー

ベルデセルバ戦記 〜翼の勲章〜

ジャンル	AVG
メーカー	SCE
発売日	4月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1〜4ブロック) アナログジョイスティック

複葉機が織りなす迫力の空中戦！

軍事国家の空中戦艦や、空賊を相手に複葉機で立ち向かう……このゲームは、異世界"ベルデセルバ"を舞台に繰り広げられる、迫力の空中戦を描いた作品だ。ゲームには、情報収集やパーツ購入が行える2Dのシナリオモードと、3D・STGの2つのモードが用意されている。重厚なストーリーと、迫力あるバトルの両方が楽しめるのだ。

◀古き良きプロペラ時代の、優雅な空中戦が味わえるのだ。

超人気4機種をリアルにシミュレート！

パチスロ完全攻略 〜ユニバーサル公式ガイドVol.1〜

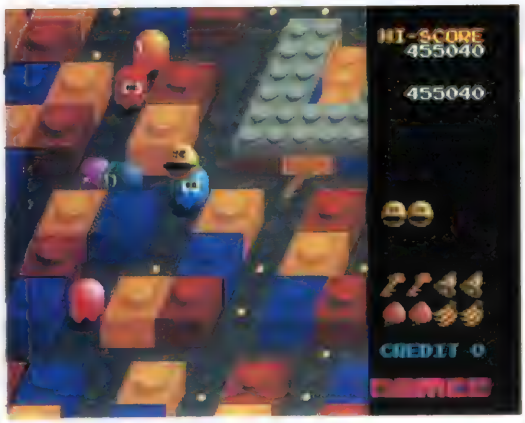
ジャンル	ETC
メーカー	日本シスコン
発売日	3月14日
価格	¥6,800
対応周辺機器	未定

パチスロファン必見の実践攻略ゲーム！

このゲームでは、ユニバーサルグループから発表されているパチスロ台の、人気の4機種がリアルに再現されている。リールの図柄表示やスピード調整はもちろん、ここぞというときの目押しの練習など、さまざまな機能が用意されているのだ。パチスロファンをうならせるほど細部までこだわって作られているので、実戦にも役立つぞ。

◀これ以上ないというくらい、リアルにシミュレートされている。

©ASMIK ©1997 Artdink.©QUEST ©1997 DATA EAST CORP./©1997 Four Winds Software,Inc./©1997 テレビ東京制作 ©1995 1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. © Sony Computer Entertainment Inc. ©Nihon Syscom Co.,Ltd. ©UNIVERSAL Co.,Ltd.



「namco」の最後の「o」の文字がパッケージ!!

ナムコミュージアムVOL.5

ジャンル	ETC
メーカー	ナムコ
発売日	2月28日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

今回も珠玉の名作ぞろいなのだ!!

ナムコの往年の名作ゲームがまとめて楽しめる『ナムコミュージアム』シリーズの第5弾が登場するぞ! 今回の収録作品は、傷だらけのランナーがゴールを目指して走り続けるACT『メトロクロス』、不気味な雰囲気のSTG『パラデューク』、捕らわれの姫を助けるためにブルードラゴンになった勇者が大活躍するSTG『ドラゴンスピリット』、おなじみの『パックマン』の3D版『パックマニア』、神の子ワルキューレの冒険を描いた『ワルキューレの伝説』の5本。ゲームファン感涙のタイトルばかりだね。

▲この『パラデューク』は、『パックマニア』とともに家庭用ゲーム専用機には初移植となる。

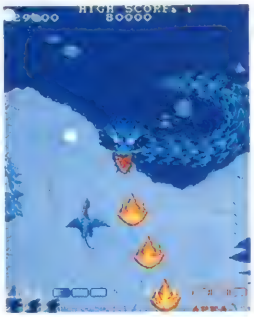
オープニングムービーを大紹介!

パックマンが、今作品に収録されている他の主人公や敵キャラと一緒に登場する。大迫力のオープニングムービーも健在!

▲今回のオープニングムービーも主人公はパックマンだ。

◀収録されている作品の主人公も、もちろん総登場するぞ!

◀敵の攻撃を受けたときに見せる、コミカルなキャラクターの表情も魅力的な『ワルキューレの伝説』。

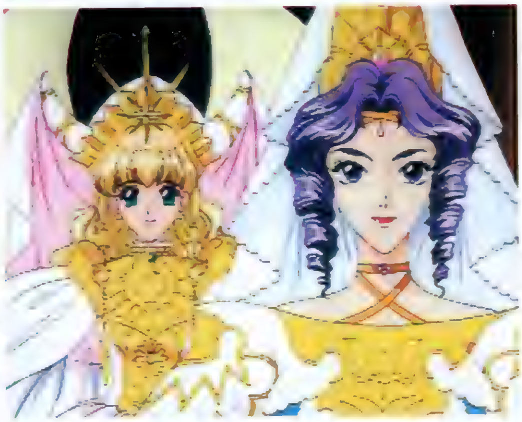


◀この『ドラゴンスピリット』と『ワルキューレ』、『パックマニア』は縦型モニターを使えば、アーケードモードが楽しめるぞ。

あの愛しの守護聖さまにまた逢える!!

アンジェリークSpecial2

ジャンル	SLG
メーカー	光栄
発売日	春予定
価格	¥7,800
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)



女王の座と恋、アナタはどちらを選ぶ?

守護聖さまの魅力で大勢の女性の心をトリコにした『アンジェリーク』。その続編がPSに登場するぞ!! 次元回廊の向こう側で発見された意志を持った謎の球体。その球体を、守護聖さまたちの力を借りて育てるのが、今度の女王になるための試験であり、今回の目的でもあるのだ。さらに、今作では9人の守護聖さま以外にも、新たに6人の「協力者」が登場する。彼らは、守護聖とは違い普通の人間だが、卓越した能力を持ち、プレイヤーをサポートしてくれるのだ。もちろん彼らともラブラブな関係になれるぞ。

▲彼女が今作の主人公になる少女。手に持っている球体が、今回の女王試験のカギになる。

◀この5人が新キャラの「協力者」。この場にはいないが、もう1人関西弁を話す「協力者」がいるのだ。

▲女王候補だけには球体の中の聖獣が見える。この聖獣を成長させることが今回の目的だが…。

ああ、麗しの守護聖さま

今作は前作から時間が経っているので、守護聖さまも衣装替えして魅力倍増。また、ゲーム中に挿入されるアニメーションは前作の1.5倍! そのほとんどに声優の音声が入っているぞ!!

▼イベントに挿入されるアニメーションは綺麗の一言。

▲前作に登場した9人の守護聖は、もちろん全員登場するぞ。

※『ナムコミュージアムVOL.5』の画面写真は開発中のものです。 © 1996 NAMCO LTD. © 1997 KOEI CO.,LTD.

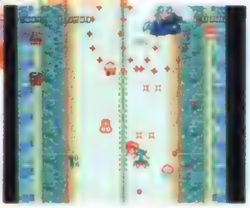
あの「ライム」の最新作がいよいよ登場だ

宝魔ハンターライム With ペイントメーカー

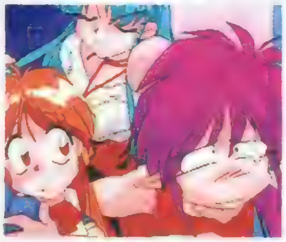
ジャンル	ETC
メーカー	アスミック
発売日	2月予定
価格	¥4,900
対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック） マウス

今度の『ライム』はおまけがすごい

◀これがペイントメーカーの画面。240色対応なので、多くの補助ツールが用意されているぞ。



▶画面はサンプルのSTG。おまけツールとはいえ、創り込めば、かなり精度の高い作品ができそうだ。



▲動画枚数と色数がふえて、アニメーション、グラフィックともに大幅にパワーアップ。画面構成や演出もよくなっているぞ。

▲ペイントメーカーで描いた「オリジナル妖怪キャラクター」が画面の中で動き回ってかわいいぞ。

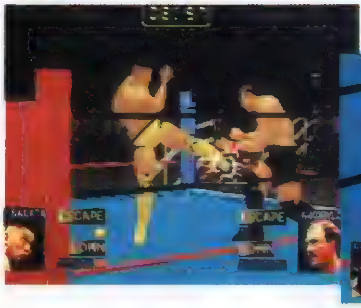
パソコンソフトから誕生したデジタルアニメ、「宝魔ハンターライム」。今度の作品では、付属のペイントメーカーというグラフィックツールで、「オリジナル妖怪キャラクター」を描いて、ゲーム中に登場させることができるぞ。さらに、このツールで描いた絵に文章をつけて、自分だけのオリジナルアニメを創ることだってできるのだ。こうした新要素が加わり、前作の見て進むだけのAVGから、創って見て楽しいアドベンチャーへと大幅にパワーアップしているぞ。

世界の格闘家たちが繰り広げる白熱のバトル

FIGHTING NETWORK RINGS

ジャンル	SPG
メーカー	ナグザット
発売日	1月24日
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） 2P対戦可

漢（おとこ）たちの熱き闘い「RINGS」



◀坂田のローキックがヒット！　続けて脚にダメージを受けると脚力が低下する。

▲関節技を決められたら、✚キー＋ボタン連打でロープの所まで行ってエスケープだ。

「リングス」とは、〝格闘王〟で有名な前田日明が、世界規模のプロ格闘技ネットワーク作りを目指し設立したスポーツである。その「リングス」を題材とした、3Dポリゴンスポーツゲームで、プレイヤーは実名選手15人の中から1人を選び、パンチやキックなどの打撃技や今までの格闘ゲームやプロレスゲームになかった寝技での攻防を繰り広げさまざまなスタイルの格闘家たちを倒していくのだ。また、各選手との総当たり戦〝エキシビジョンモード〟、友だちと熱く燃える〝バーサスモード〟、0～15人参加できる〝トーナメントモード〟と、さらに戦いを盛り上げる2つのモードがあるぞ。

▲〝アペンディックスモード〟画面は「リングス」のルール説明ムービー。

'96年末、全米で公開された話題の映画が、日本初公開に先駆けて、PSで楽しめるぞ。

スペースジャム

ジャンル	SPG
メーカー	アクレイムジャパン
発売日	2月28日予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定） マルチタップ

キミのハートにダンクシュート！

NBAのスーパースター、マイケル・ジョーダンとカトゥーン（アニメ）の超人気キャラクター、バックス・バニーが夢の競演！　この作品のプレイ人数は最大6人、バスケットボールのルールの「3on3」スタイルで繰り広げられていくのだ。各キャラクター固有の多彩なアクションやマイケル・ジョーダンの迫力のプレイを満喫できるぞ。

◀悪者のモンスターチームのメンバーでもプレイ可能だ。

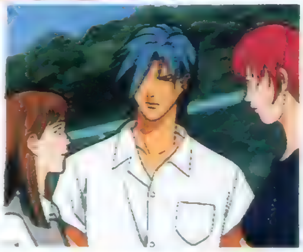
アドベンチャーゲーム感覚で楽しくヒアリング。これであなたもアンダースタンド？

ダークハンター

ジャンル	AVG
メーカー	光栄
発売日	春予定
価格	¥6,800
対応周辺機器	メモリーカード（ブロック数未定）

遊んで楽しく英会話のPS

「EMIT」シリーズの続編が登場、その名は「ダークハンター」。ゲーム中の音声がすべて英語で、楽しみながら気軽に英語の基礎学習ができるソフトなのだ。さらに、プレイヤーのストーリーへの参加意識を高めるために、ストーリーの随所にAVG的要素を多く取り入れていて、よりハイグレードな内容になっている。



◀日本語モードでは、〝高山みなみ〟など人気声優を起用しているのだ。

NOW ON SALE

お待たせしました。やっと「プリメ」ができるぞ

1月17日～1月30日

この号が発売されている間にリリースされているソフトを紹介していこう。まず1月17日には、F-1チームの運営SLG『チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996』、大人のTBL『上海 Great Moments』、文明の発展をテーマにしたSLG『CIVIZARD 魔術の系譜』、画面全体を回転させるという従来の落ちモノPZGにはないシステムが魅力の『HAUNTED じゃんくしょん』、アメリカの大リーグ選手を起用したSPG『トリプルプレイベースボール』、『同級生』のキャラ14人と麻雀対戦ができる『同級生麻雀』、恐怖のリアルタイムAVG『公開されなかった手記』、

▶画面をまわす落ちモノPZG『ホーンテッド』。

◀「プリメ」発売により、全国のお父さん大喜び！

敵車を破壊するのが爽快なドライブACT『レイトレーサー』の8本。そして、1月24日には、娘を育てるSLG『プリンセスメーカー　ゆめみる妖精』、謎解きホラーAVG『ゲゲゲの鬼太郎』、心霊の世界を体験できる『恐怖新聞』、実在の峠をモデルにした『峠MAX　最速ドリフトマスター』、『RINGS』を題材としたACT『ファイティング・ネットワーク・リングス』の5本。『actua GOLF』は〝1月発売予定〟となっているので1月30日までに店頭に並ぶ可能性もあるからチェックしておこう。

総本数	13本
総購入価格	79,100円

©SILENCE/ASMIK　©1997 naxat soft/RINGS/WOWOW　SPACE JAM™ &©1996 Warner Bros.ALL Rights Reserved.Developed by Sculptured Software,Inc.Acclaim is a division of Acclaim Entertainment.®and©1996 Acclaim Entertainment.ALL Rights Reserved. ©1997 KOEI CO.,LTD.

NEXT WAVE

ネクストウェイヴ？

RPGとPZG、その変わらない「原点」と常識について

今回のピックアップソフト

里見の謎　様々な新システムは、一体何のために用意されたものなのか？　それを考えてみると『里見の謎』開発者の思いが理解できる。それはすべて、ユーザーのためを思ってのことなのだ。

HAUNTEDじゃんくしょん　フィールドを動かすPZGがあってもいいんじゃないのか？　『HAUNTEDじゃんくしょん』は極めて単純な発想から生まれた、意外なまでにオーソドックスでいながら、新しいPZGだ。

RPGの常識

ファミコンやHuカードの時代から変わらない、コマンド選択型RPGにとって最も大切なもの。それはプレイの快適さだ。下に挙げた『里見の謎』の３つの特徴的なシステムは、いずれもユーザーに快適なプレイを楽しんでもらうために用意されたものなのだ。長時間プレイするRPGだからこそ、ストレスは最大の敵なのだ。

PMLS　プログレッシブマップリンクシステム

とにかくひたすら上へ上へと向かっていくマップだからこそ、広大なフィールドに惑わされることなく、ストーリーを楽しめる。それが、このPMLSだ。探索という要素は確かに犠牲になったかもしれないが、このわかりやすさは、他の追随を許さないものがある。

DCBS　ダイレクトコマンドバトルシステム

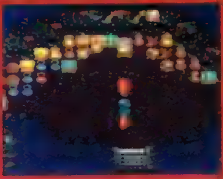
コマンド入力バトルの複雑かつ煩雑な作業を一気に簡略化すること（各ボタンに敵キャラを割り振る）によって、非常に直感的でスピーディーな戦闘を楽しむことができる。それが、このDCBSの正体だ。もちろん経験値稼ぎのための無駄な戦闘も不要なのだ。

FECS　フラッシュエンカウントコントロールシステム

とにかく速い！　敵とエンカウントしたかと思ったら、約１秒、人間が感じることのできる最高に短い時間で戦闘シーンに突入する。そんなウソのような話を実現したのが、このFECSだ。この速さは、実際に１度体験してみなければわかってもらいにくいかも。

『里見の謎』が示す新しい常識

新しくは……ないかもしれない。とにかく快適にさくさくプレイできること。それがやはりRPGの常識でしょう。



里見の謎

■サンテックジャパン　■96年12月６日（発売中）　■¥5,800

すべての新システムは、ユーザーに快適なプレイ環境を提供するために生まれたのだ

©Sound Technology Japan, Inc.©夢見鳥ねむ/メディアワークス

PZGの常識

ステージを回す

「月刊電撃コミック ガオ！」にて大好評連載中の『ＨＡＵＮＴＥＤじゃんくしょん』（夢来鳥ねむ・作）が原作の雰囲気をそのままにＰＺＧ化!! 同じ色のボールを４つつなげて消すという非常にわかりやすいルールを基本にしながら、他に類を見ない全く新しいＰＺＧに仕上がっているぞ。２巻まで発売中のコミックスを読んでおけば、さらに楽しめること間違いなし！ 夢来鳥ファンもＰＺＧファンも大満足の作品なのだ。

ボールを操作するのではなくステージを回す

▲プレイヤーが操作するのはボールではなく、ボールを受け止めるステージの方なのだ。しかもボールは上下左右の４方向から容赦なく迫ってくる。かつてなかった「360度の緊張感」が楽しいぞ!!

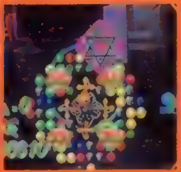
『HAUNTEDじゃんくしょん』が示す新しい常識

新しいのはステージの回転だけじゃないぞ。友達やＣＯＭとの連鎖合戦が燃える縦横どちらにも分割可能な対戦モードや、さらにゲームを盛り上げるアイテムや技にも注目すべし。こんなにもりだくさんなのに、バランスは絶妙。眠れない夜が続くかもね。

◀相手よりボールをたくさん消して「おじゃまボール」を送り込もう。連鎖を起こせば破壊力は倍増するぞ!!

▲消したボールの数に応じてアイテムが成長。これは最強の金水晶だ。

▼技のひとつ「かこみ技」。ちょっとした小技もピリリと辛いぞ!!



カワイイ娘も色っぽい娘もよりどりみどり、みんなが大好きなギャル（霊含む）がいっぱい登場するってのも忘れちゃならない大きな魅力。ストーリーモードの幕間では、丹下桜さん、篠原恵美さんをはじめとした超豪華声優陣によるしゃべりまくりのビジュアルシーンが楽しめるぞ。もちろん対戦中にも「いやーん」とか言ってくれるので超ウハウハなのだ!!

もちろんギャルもいっぱいです。

HAUNTEDじゃんくしょん

■メディアワークス ■１月17日（発売中） ■¥5,800

上下左右から迫るボールに反射神経はスパーク!
ギャルも満載のスーパーPZGを徹底研究なのだ

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

12月2日～12月15日

RCG強し！ 売り上げ上位ベスト3を占める快挙!! やはりこれも新規ユーザー大増の結果なのだろうか……？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	レイジレーサー ナムコ/96年12月3日/RCG/30398
2	—	FORMULA 1 SCEI/96年12月13日/RCG/15628
3	—	チョロQ　Ver.1.02 タカラ/96年12月6日/RCG/7319
4	—	パラッパラッパー SCE/96年12月6日/ACT/7230
5	2	アークザラッドII SCE/96年11月1日/RPG/6339
6	—	クラッシュ・バンディクー SCE/96年12月6日/ACT/5551
7	3	金田一少年の事件簿　悲報島新たなる惨劇 講談社/96年11月29日/AVG/5343
8	6	アークザラッド SCE/96年7月12日(BEST)/RPG/4046
9	—	クロックタワー2 ヒューマン/96年12月13日/AVG/4102
10	4	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル/96年11月15日/PZG/3829
11	—	トゥルー・ラブストーリー アスキー/96年12月13日/SLG/3821
12	16	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/96年11月29日(BEST)/S・RPG/2391
13	8	Jリーグ実況ウイニングイレブン'97 コナミ/96年11月22日/SPG/2145
14	14	バイオハザード カプコン/96年3月22日/AVG/2137
15	—	DX億万長者ゲーム タカラ/96年12月6日/TBL/2057
16	—	幻想水滸伝 コナミ/96年11月29日(BEST)/RPG/1827
17	—	NOëLクリスマススペシャルパッケージ パイオニアLDC/96年12月7日/ETC/1724
18	—	NBAパワーダンカーズ2 コナミ/96年11月29日/SPG/1689
19	17	ギャロップレーサー テクモ/96年9月27日/SPG/1652
20	7	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚～維新激闘編 SCE/96年11月29日/対戦ACT/1500

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア/1月31日/RPG/12367
2	4	バイオハザード2 カプコン/春予定/AVG/12027
3	2	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE/1月24日/SLG/5559
4	11	テイルズ オブ デスティニー ナムコ/97年予定/RPG/3744
5	3	同級生2 バンプレスト/2月予定/AVG/3290
6	5	サガ　フロンティア スクウェア/3月予定/RPG/2950
7	—	ときめきメモリアルSelection　藤崎詩織 コナミ/3月予定/ETC/2723
8	9	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア/春予定/S・RPG/2383
9	14	セイバーマリオネットJ　BATTLESABERS バンダイビジュアル/春予定/対戦ACT/2269
10	6	リアルロボット戦線 バンプレスト/97年予定/S・RPG/2042
11	8	マクロス DIGITAL MISSION VF-X バンダイビジュアル/2月予定/STG/1815
12	7	ドラゴンナイト4 バンプレスト/1月31日/SLG/1702
13	17	NOëL 2(仮) パイオニアLDC/未定/???/1475
14	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 SNK/春予定/対戦ACT/1362
15	—	メルティランサー2 イマジニア/春予定/SLG/1246
16	—	ナムコミュージアムVOL.5 ナムコ/2月28日/ETC/1021
17	12	ダービースタリオン(仮) アスキー/春予定/SLG/908
18	16	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ/3月20日/A・RPG/794
19	19	子育てクイズマイエンジェル ナムコ/97年予定/ETC/681
20	20	ブシドーブレード スクウェア/3月14日/対戦ACT/587

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名(下段メーカー名/発売日/ジャンル/ポイント)
1	2	女神異聞録ペルソナ アトラス/96年9月20日/RPG/7531
2	3	バイオハザード カプコン/96年3月22日/AVG/6590
3	7	エターナルメロディ メディアワークス/96年11月22日/SLG/6472
4	4	アークザラッドII SCE/96年11月1日/RPG/6237
5	1	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ/95年10月13日/SLG/4707
6	5	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト/96年1月26日/S・RPG/4236
7	—	レイジレーサー ナムコ/96年12月3日/RCG/3530
8	6	鉄拳2 ナムコ/96年3月29日/対戦ACT/2353
9	18	ウィザーズハーモニー アークシステムワークス/95年12月29日/SLG/2236
10	8	ヒロインドリーム マップジャパン/96年10月10日/SLG/1647
11	12	NOëL(ノエル) パイオニアLDC/96年7月26日/ETC/1530
12	9	幻想水滸伝 コナミ/95年12月15日/RPG/1412
13	14	アークザラッド SCE/95年6月30日/S・RPG/1294
14	20	ポリスノーツ コナミ/96年1月19日/AVG/1177
15	11	ストリートファイターZERO2 カプコン/96年8月9日/対戦ACT/941
16	13	サイキックフォース タイトー/96年10月4日/対戦ACT/824
17	—	トゥルー・ラブストーリー アスキー/96年12月13日/SLG/706
18	—	ナムコミュージアムVOL.4 ナムコ/96年11月8日/ETC/588
19	—	リッジレーサー　レボリューション ナムコ/95年12月3日/RCG/471
20	—	メルティランサー イマジニア/96年3月22日/SLG/353

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	—	ファイターズ・メガミックス
2	2	ドラゴンクエストシリーズ	12	—	スーパーロボットスピリッツ
3	3	スレイヤーズ	13	8	聖剣伝説シリーズ
4	9	魔装機神	14	16	サムライスピリッツ天草降臨
5	4	ワンダープロジェクトJシリーズ	15	—	エネミーゼロ
6	13	X-MEN VS STREET FIGHTER	16	—	電脳戦記バーチャロン
7	5	新世紀エヴァンゲリオン	17	—	不思議のダンジョンシリーズ
8	18	ファイアーエムブレムシリーズ	18	20	天外魔境シリーズ
9	6	下級生	19	14	ラングリッサーシリーズ
10	10	ダンシングアイ	20	19	イースシリーズ

ランキング・チェック!!

11月後半以上に期待作の相次いだ12月前半は、売り上げランキングのちょうど半分、10タイトルを新登場タイトルが占めた。そんな新登場タイトル大攻勢の中で、見事連続第1位を獲得した『レイジレーサー』は立派だが……しかし！ このランキングはなんだろう?? 売り上げ上位ベスト3を、RCGが独占しているではないか！ 過去、同一ジャンルがこのようにランキングの上位を占めたことはない。これはやはり、PSにまだまだ新規ユーザーが増えつつあるということを示しているのではないだろうか。RCGは通例、新ハードのスペックやマシンパワーを見せるという意味で、その初期に話題になりやすいジャンルである（PSにとっては『リッジレーサー』がそうであったように）。また、RCGにはアクセルボタンとブレーキボタンさえ覚えてしまえば、とりあえず遊べるという手軽さもある。この2点を求めるのは、やはり新規ユーザーだろう。『FFVII』のためにPSを購入しようという人は、思いのほか多いのかもしれない。また上位10タイトル中5タイトルをSCEが占めたということも見逃せない事実だろう。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

©DATA EAST CORP.

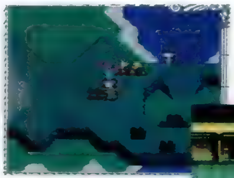
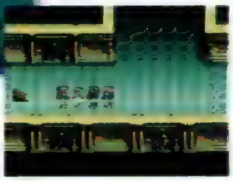
PS移植化計画 Ver.2.0

はいっ、今回の移植化計画はSFCの「ヘラクレスの栄光」。しかもシリーズ全部じゃなくて「Ⅲ」と「Ⅳ」だけに絞ってです。よござんすか？ それではまいります。まいった！

『ヘラクレスの栄光』の『Ⅲ』と『Ⅳ』を移植してください！

今回は『ヘラクレスの栄光』の「Ⅲ」と「Ⅳ」の移植化計画でございます。ＳＦＣでカルトな人気を誇ったシリーズでございますね？ 読者さま。ここで、読者さまの中にはこう思われる方もいるでしょう。「なんでカンタンに『ヘラクレスの栄光』シリーズ移植化計画にしないんだろう？」と。これは当然といえば当然の疑問ですね。

実は、ご存じの方も多いでしょうが、「Ⅰ」と「Ⅱ」はＦＣの作品。しかもシステム的にまだ未完成な部分が多く見受けられるので、今回は移植化希望を見送ったというワケなんです。ファンの方にはすみませんが、そういうことなのでカンベンしてください。

▼こちらは「Ⅳ」の画面。努力してムズい画面処理をしてますが、やはり今となっては、ちょっとキツイかと。

▲今となってはレトロなカンジすらある「Ⅲ」の画面。発売当時はこれでも十分イケてたんですけどねぇ。う〜ん。

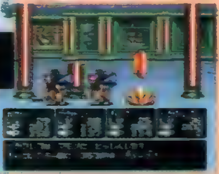
SFC『ヘラクレスの栄光』とは

Ⅲ FCからSFCに『ヘラクレス』が転生したのは、'92年4月24日のことです。主人公はいっさいの記憶を失っており、自分が何者かを知るために旅に出る、というストーリーで勧善懲悪なRPGに飽きたユーザーに受け入れられました。さらにゲームシステムも斬新で、最大11人までのパーティが組め、しかも戦闘時の仲間の行動をＡＩにまかせる機能まであったのです。

そして、ギリシャ神話がモチーフの物語なので、主人公以外の登場人物もそうそうたる面々。ゲームタイトルにもなっているヘラクレスを始め、たくさんの神々が仲間となり戦ってくれました。

▼ギリシャ神話をモチーフにするのはシリーズの伝統です。まぁ、変えたら「ヘラクレス」じゃなくなりますけど。

▲「Ⅲ」の戦闘画面。今見るとかなりなレベルでトホホですが、当時としてはキレイな部類に入っていました。



▼より見やすくなった「Ⅳ」の戦闘画面。前作よりも洗練されたレイアウトとなっていますね。

▲主人公は、最初は犬となって地上に降り立ちます。なんとなくガッカリさせられるオープニング（笑）。

Ⅳ 「Ⅲ」の発売から2年後の'94年10月21日に『Ⅳ』は発売されました。前作までと同じギリシャ神話がモチーフの世界観の中、主人公は世界を救うため地上に降り立つのですが、彼には肉体がありませんでした。そこで女神モイライは、あらゆる肉体に乗り移る能力を主人公に授けるのです。これだけ読んでもわかるように、「Ⅳ」はシステムよりもストーリーに力を注いでいます。ギリシャ神話の世界観を損なうことなく、オリジナルの物語が展開していくのです。しかも、前作より2年後の発売というだけあってグラフィック、BGMともに格段によくなっています。それだけメーカーさんの技術改革がスゴイってことですね。さすが日進月歩ならぬ秒進分歩なゲーム業界だけあります。

もしもPSに移植されるとしたら…

さて、仮にPSで『ヘラクレスの栄光』の発売が決まったとしても、そのままベタの移植では現在はちとツラいかと…。それではどうすればいいのか？ 要素別に考えていきましょう。

グラフィック

やはり、もとはSFC。発売当時は美麗だったグラフィックも、今となってはどうしても見劣りしてしまうのは仕方ないです。PSで発売するのならグラフィックのパワーアップは必須かと。それに題材がギリシャ神話ですから、そのスケールに見合ったものにしませんと神々がお怒りになられるでしょうし（笑）。その中でも特にパワーアップしてもらいたいのが「乗り物」。SFC版は小さかったんですよねぇ……パーティ全員が乗れる船が人間より小さいのはちょっと……ねぇ？

▼乗り物のグラフィックはもうちょっとなんとかしてほしいところ。これじゃあ、すぐ沈みそうですし。

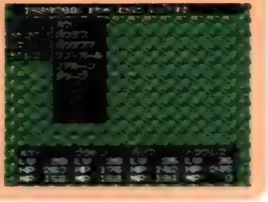
▲ＳＦＣとしては美麗な部類に入りますが、ＰＳでは……。グラフィックのパワーアップは必須項目ですね。

サウンド

発売当時、そのスケールの大きな楽曲はゲーム好きの間でちょっとした人気を呼びました。そこでPSでも、この原曲をそのまま使うというのはどうでしょう。もちろんPSのスペックを生かしたフルオーケストラでですが。音源がよくなれば、あの曲はもっと重厚になること間違いなしです。

システム

『ヘラクレスの栄光』のゲームシステムは当時のSFCのRPGとしては、かなり洗練されていた部類に入るでしょう。例えば、魔法を使う前にその効果を知ることができたり、ＡＩ戦闘のON／OFFも自由にできるようになっていました。当然、PSにする際には、これらの洗練された機能をもっとよくしないといけないでしょう。また、「Ⅳ」には「音楽に合わせて琴を奏でる」というイベントがありました。これは、ゲーム中のBGMに合わせてボタンを押していくというもので、今考えると『パラッパラッパー』のもとになったアイデアかと思われます。…ウソです。思いつきです。すみません。ですが、このような斬新なアイデアは、PSで発売するときにも入れてほしいですよね。



▶一目でどんな魔法なのかがわかるというのはけっこう重要かと思われます。

そして移植の可能性は？

『ヘラクレスの栄光』がPSになる可能性がありますかどうか、その辺のところをズバリとメーカーさんに聞いてみましょう。

「現在のところ『ヘラクレスの栄光』シリーズは、FC、SFC、どちらのシリーズもPSに移植する予定はありません。そして、移植する可能性というのも非常に低いといえるでしょう」（広報担当／宮下氏談）

う〜ん、そうでしたか。いやいや残念でなりません。『神宮寺』シリーズもあれだけパワーアップしてPSで発売していただけたので、もしかしたら？ と思ったんですけど。FC、SFCのシリーズを全部合わせて1本にまとめたりして発売したら、けっこうイケると思うんですけどねぇ……素人のあさはかな考えなのでしょうか？ でも、ファンは待っていますよ。データイーストさん。

◀「ヘラクレス」がPSで遊べたら、すっごくうれしいんですけど。どうです？ データイーストさ〜ん。

ハガキをください

やぁやぁ、古いゲームからエロゲーまで節操なく移植を希望している移植化担当です。ノンポリです。さて当コーナーでは、みなさまの移植希望ハガキをお待ちしております。なぜならある程度（1,000枚単位）のハガキが集まったら、メーカーさんに持っていって「お願〜い♥ メーカーさぁん、移植してぇん。うふ♥」と不二子ちゃんのようにせまるからなのであります。あ、あと、イラストハガキの方はP.144からの4色奴隷をご覧くださいませ。ぬぉほほほ、それじゃあ頼んだぜ〜（ルパン）。

PSから一般情報までの早耳ニュースページ [Vol. 38]

電撃NewsStation

ときめきメモリアル

映画化(実写)決定!

今年の夏休みは映画館で『ときめき』に会える!!

〝藤崎詩織〟ソロデビューで盛り上がる「ときめき」ファンに、またしても超ウルトラ級の朗報だ。ボクらの『ときめき』が、今年の夏休み、実写映画としてロードショー公開されることが決定したのだ。気になる物語は、男女数人の高校入学から卒業までを描いた、恋と友情と青春のグローイングアップストーリーになるとのこと。ゲームとはひと味違った『ときめき』が、スクリーンの中でどのように描かれるのか、期待して待っていよう！（監督：菅原浩志）

◀ついに実写映画に！ ゲームとは違ったもう一つの「ときめき」が今年の夏、生まれるのだ。期待大!!

さらに 〝詩織〟役を大募集!

なんと、この物語のスーパーアイドル〝藤崎詩織〟役が一般公募されるぞ！ 選ばれたシンデレラガールは、映画の主題歌も歌えるうえ、「'97ビジュアルクイーンオブザイヤー」にも推薦されるぞ。アナタも応募してみてはどう？

藤崎詩織役オーディション

応募要項

<応募資格>

■映画「ときめきメモリアル」の藤崎詩織役を希望する12歳～18歳の女性1名をオーディションにて選出。

■自薦、他薦、ともにＯＫ（他薦の場合、推薦者の住所、氏名、年齢、電話番号、応募者との関係も明記のこと。年齢は、97年２月20日時点で資格範囲内にあること）。

■プロ、アマ不問。

<応募方法>

■下記の書類と写真を同封の上、必ず郵送にて下記あて先にお送りください。

〒104 東京都中央区銀座3-2-17

東映株式会社宣伝部 「藤崎詩織」オーディション係

1．履歴書＝氏名、性別、生年月日（年齢）、住所、電話番号、職業（学校名）、家族構成、身長、体重を明記する。

2．写真＝最近３カ月以内に撮影したもので、本人とはっきりわかるもの。顔のアップと全身を各１枚。２枚とも正面から撮ったカラーのもの。

3．応募動機＝文字数に限りはありませんので、自由にお書きください。

※なお、応募書類、写真等は返却できません。あらかじめご了承ください。

■審査：書類審査による第１次審査通過者のみ、第２次審査について２月28日（金）までに連絡。

■お問い合わせ先 東映株式会社 宣伝部（03-3535-7193）

★応募してくれた人の中から抽選で、東映よりこの映画の劇場鑑賞券が1,000名にプレゼントされます。なお、当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

しめ切りは2月20日(木)必着!

鉄拳3

アーケード

いよいよアーケードで始動! 進化したシステムに注目だ!!

▶あの三島一八と風間準の息子、19歳。すでに4年前、母・準は他界している。

超話題作『鉄拳３』が早くもアーケードに登場する。新基板の採用により、グラフィック、システム、操作性は、どれも格段にレベルアップ！ 大ヒットした前作を超える、さらに熱い対戦が味わえることだろう。この「3」は「2」から19年後の世界が舞台。新キャラを含む10人（？）の格闘家たちが、激しく華麗な闘いを繰り広げるのだ。究極の進化を遂げたこの最新作は、１月下旬にはプレイできるはずだ。期待せよ!!

◀新基板の採用により、さらにリアルな画像を再現。ポリゴン数の大幅増加で、グラフィックの緻密さもアップしている。

▶システム的にも、新要素が盛りだくさん。あの10連コンボ、ガード不能技なども、驚異的な進化を遂げているとのこと。

▲誰でも知っている有名格闘家たちが、モーションキャプチャーで参加、協力したという〝本物〟の動きにも注目。主人公・仁のこの攻撃技、はたして誰のものなのだろう？

キャンペーン ルパン三世 カリオストロの城ー再会ー

あのルパンの愛車も当たっちゃう超ビッグなキャンペーン実施中!

ＰＳソフトの発売を記念して、３つの豪華キャンペーンが実施中だ。１つは、おなじみのルパンの愛車「フィアット500」が、応募者の中から抽選で１名様に当たるというビッグプレゼント!! 希望者はハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入し、右下のあて先まで送ろう（しめ切りは１月31日当日消印有効）。２つめは２月14日～16日の３日間、東京・恵比寿にて開催予定のこのソフトのイベント＆展示会に招待されるというもの。こちらは、ソフト同梱の"イベントご案内"を参照してね。そして３つめは、ソフトを買うと初回封入特典として、右のカレンダーカードが付いてくるというものだ。この３つのチャンス、逃す手はない！

◎あて先：〒102 東京都千代田区富士見2-10-36飯田橋郵便局止（株）アスミック ソフトウェア事業部 ルパン三世・フィアットプレゼント係

クランクイン! タイム・リープ

電撃から生まれた噂の映画が、ついに撮影スタート!!

"電撃"から生まれた期待の実写映画「タイム・リープ～あしたはきのう～」(原作：高畑京一郎)が12月20日、ついにクランクイン。同日の東京・狛江市、西河原公園のロケは、寒風吹きすさむ中での撮影となったが、主演の佐藤藍子さんをはじめスタッフ全員が、気合い入りまくりでこれに臨んでいたのが印象的だった。初夏公開に向け順調なスタートをきったぞ。

▶「タイム・リープ～あしたはきのう～」出演：佐藤藍子、川岡大次郎（新人）、坂井真紀ほか／監修：大林宣彦／監督：今関あきよし／'97年初夏ロードショー／同名の小説も電撃文庫より上下巻で発売中、定価￥500（税込）

キャンペーン クーロンズ・ゲート

クイズに答えて今世紀最後の歴史的瞬間「香港返還」を体験しよう!

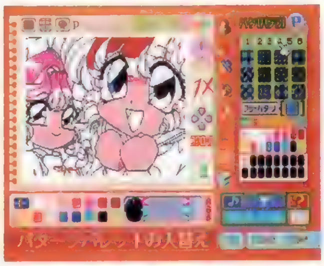
待望のＡＶＧ「クーロンズ・ゲート」の発売記念キャンペーンが行われている。ハガキに以下の問題の答えと住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して下のあて先まで送ると、正解者の中から抽選で「香港返還」体験４泊５日の旅（６月28日発）がペアで１組に、特製スカジャンが50名様に、特製テレカが100名様に当たるのだ。さて問題。"香港を舞台にした期待のＰＳソフト「クー○ンズ・ゲート」"の○の部分に当てはまる文字は？

◎あて先：〒150 東京都渋谷区渋谷1-11-12渋谷諸戸ビル3F （株）ソニー・ミュージックエンタテインメント「クーロンズ・ゲート発売記念キャンペーン」係（４月30日消印有効）

コンテスト 宝魔ハンターライム with ペイントメーカー

"ペイントメーカー"で作った作品を募集!!

人気デジタルアニメのＰＳ最新作「宝魔ハンターライムwithペイントメーカー」（２月発売予定）に付いているおまけツール「ペイントメーカー（ソフトに内蔵）」を使用して、"お絵かきコンテスト"が開催される。このツールで作った作品やキャラクターを大募集し、優秀作品には豪華賞品が贈られるのだ。募集部門は、形式はいっさい不問でさまざまなジャンルの作品を募集する「オリジナル部門」と、オリジナル妖怪を募集する「ライム妖怪デザイン部門」の２つ。２部門ともＶＨＳに録画するか、メモリーカードにセーブして、発売元のアスミックまで送るのだ。詳しくは下記まで問い合わせてね。



▶自分が作ったキャラクターをゲーム中に登場させることができるほか、ミニストーリーや絵日記なども作れちゃうスグレモノだ。（お問い合わせ：3235-5992［アスミック］）

デビューイベント The Band of Fighters

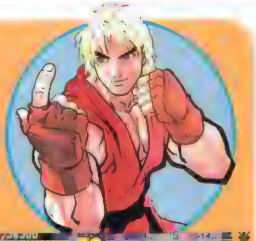
超話題の"最強"バンド「B.O.F」の初ライブ!!

去る12月23日、茨城県・土浦市のネオジオワールドにて、ＳＮＫの人気キャラクター５人で結成された超話題のバンド"B.O.F－The Band of Fighters－"のデビューイベントが行われた。注目の演奏方法はハイテクを駆使した等身大ロボットが、すでに収録してある音楽や歌、トークにあわせて動くというものだった。実際に演奏しているかのような演出は、大迫力だったぞ!!

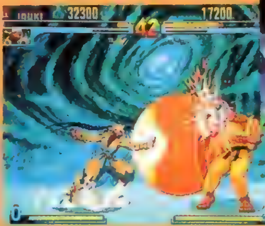
▶１月18日には、デビューアルバム「ネオジオＤＪステーション」（ポニーキャニオン／￥2,500税込）を発表する"B.O.F"。今後の活動にも要注目だ！

▶▶▶POWERチェック!!

『ストリートファイターⅢ』の現在の状況を緊急リポート!!



カプコンが放つアーケードの注目作「ストリートファイターⅢ」の最新情報をお伝えしよう。現在、開発の進行状況はツメの段階まできており、大阪ではすでにロケテスト（特定のゲームセンターに実際に設置し稼働率を調べるテスト）も行われている。「実際にプレイされたお客様の反応は、現段階でも上々ですが、さらに上をめざして頑張っています」（広告宣伝担当・尾島氏）。やはり今作も大いに期待できそうだね。なお、気になるＰＳ移植に関しては、まだ未定とのこと。



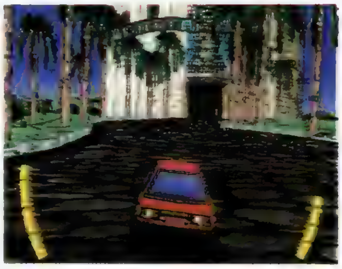
◀▲進化を遂げた「ＳＦ」シリーズ最新作。現在行われているロケテストの場所はカプコンホームページにて公開中だぞ。(http://www.capcom.co.jp/)

※記事内容と画面は開発中のものです。

©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

キャンペーン チョロQ2
1枚で4度も楽しめるステッカーをもらおう!

ファン待望のＲＣＧ『チョロＱ２』の発売キャンペーンが実施されるぞ。キャンペーンポスターが貼ってあるお店でソフトを買うと、１枚で４度おいしいステッカーがついてくるのだ。これは、店頭デザインコンテストに参加できる「チョロＱ２ステッカー」、ウラ技などをそのお店にくる他のお客さんに伝えるための「タレコミシール」、メモリーカードシール、キャンペーンの応募券がセットになっているのだ。絶対にゲット！



▲『チョロＱ２』が100倍楽しくなる、内容盛りだくさんのキャンペーンだぞ。詳しくは店頭ポスターにて確認してね。（２月21日より実施）

キャンペーン 一発逆転×激烈パチンカーズ
ギャンブル好きなキミに贈る豪華キャンペーン!

『一発逆転』（発売中）と『激烈パチンカーズ』（２月発売予定）の発売記念キャンペーンは、とにかく超豪華。「韓国・ソウルへ２泊３日のカジノ旅行」ペアで２組をはじめ、実機パチンコ台が10名、現金１万円が10名、さらに携帯電話が500名に当たるのだ。ソフトに付いている応募券をアンケートハガキに貼って送ろう。１本でも応募できるが、２本とも買えば当選確率は２倍！

▲競馬、競輪、競艇、パチスロの４種類のギャンブルがコレ１枚で楽しめるぞ。
◀シミュレートモード、ストーリーモードに加え、実戦に役立つ研究モードも。

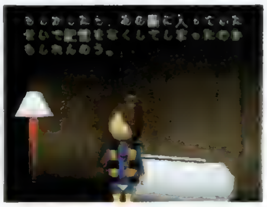
キャンペーン FINALIST
最速クリアタイム出して夢のアトランタ「Ｅ３」へ!

〝最速ファイナリスト・キャンペーン〟が実施中!! ハガキに自信のある最速ゲームクリアタイム（後に証拠ビデオ・写真にて確認）と住所、氏名、電話番号を明記し、下のあて先まで送ろう。上位２名は、アトランタにて６月19日から行われる一大ゲームイベント「Ｅ３」にペアで招待される。３月31日消印有効。

◎あて先：〒106 東京都港区六本木3-16-35 イースト六本木ビル（株）ギャガ・インタラクティブ キャンペーン係

キャンペーン ゲゲゲの鬼太郎
ゲ! ゲ! ゲゲゲのゲ! 1,000名にPHSが当たる!!

１月24日発売のＰＳソフト『ゲゲゲの鬼太郎』の発売キャンペーンが行われている。パッケージ内に入っている応募券をハガキに貼って下のあて先まで送ると、ＰＨＳ（アステル・SANYO A152）が抽選で1,000名に当たるぞ！　詳しくはソフト内にある応募要項を見てね。しめ切りは２月28日（当日消印有効）だ。



◎あて先：〒111 東京都台東区駒形2-5-5 小宮ビル内 スタジオスタッド「ゲゲゲの鬼太郎ＰＨＳプレゼント」係

キャンペーン ハームフルパーク
菅原さん＆菊池さんからのバレンタインプレゼント!

『ハームフルパーク』（２月14日発売）を買って、２月末日までにユーザー登録ハガキ（ソフトに封入）を返送するとイイ～ことがあるぞ。抽選で、ゲームに出演した菅原祥子さん、菊池志穂さんから、なんとメッセージカード付きのバレンタインチョコレート（各10名）他が送られてくるのだ。カンゲキです（涙）。

▲◀菅原さん（左）や菊池さんの声が入ったモーニングコール付き目覚まし時計も当たる。ハズレても2百名には上のテレカが贈られるぞ。

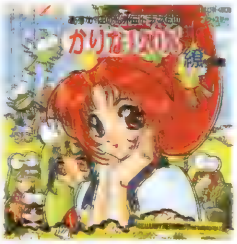
キャンペーン 峠MAX 最速ドリフトマスター
ソフトを予約すると特製のキーホルダーがもらえる!!

実在の峠をモデルにしたコースを爆走する期待のＲＣＧ『峠ＭＡＸ最速ドリフトマスター』（１月24日発売）の予約キャンペーンが行われているぞ。１月23日までにこのソフトを店頭予約すると、オリジナルの特製〝峠ＭＡＸキーホルダー〟がもらえるのだ。数に限りがあるので、〝ＭＡＸ〟急いで予約しに行こう。

▶超リアルなドリフト感とスピード感が最大のウリ。テレビＣＭもすでに放送中だ。もうチェックした？

CD あすか120% 外伝 かりな120%
人気の『あすか120%』の外伝ドラマ、その名は…

人気の対戦格闘『あすか120%』の外伝ドラマＣＤが発売中だ。その名も『かなり120%―綠（りょう）の章』。主人公〝あすか〟の親友であるとともに最大のライバルでもある人気キャラ〝かりな〟が主人公なのだ。オウニバスドラマ３話に、オリジナルのオープニング＆エンディング曲も収録したファン必聴の１枚だぞ。



▶『あすか120%』外伝ドラマＣＤ『かりな120%　綠の章』／価格：¥2,500（税込）／発売元：（株）ブロッコリー

OVA レジェンド・オブ・クリスタニア
ついにバルバス覚醒!! 超話題のOVA第２弾

11月に第１巻が発売され、大きな反響を呼んだ一大スペクタクルファンタジー『レジェンド・オブ・クリスタニア～封印の洞窟』の第２巻、「神王復活」が１月22日、早くも登場！　ゲームファンにもオススメの１本だ。

◎価格：ビデオ、ＬＤともに各￥7,800（税込）／販売元：ビクターエンタテインメント・角川書店

電撃NewsStation ―トピックス― TOPICS

オドロキの優勝賞金!　世界的なゲームコンテストの第２回大会が行われる!!

おなじみエニックスが世界規模のゲームコンテスト、「第２回 ENIX GAME SOFTWARE CONTEST」を開催する。全世界から優秀なクリエーターを発掘するという目的で、一昨年末から昨年末まで行われた前回に続く２回目の開催となる。パソコンで作ったオリジナルのゲーム作品をインターネットで応募するというもので、グランプリには賞金20万ＵＳドル（約2,200万円!!）が贈られるのだ。応募方法などに関する詳しい情報は、以下のホームページにて１月末頃より公開予定。キミも世界を相手に挑戦してみる？

[http://www.marinet.or.jp/com/enix]

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中。ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーや電撃ＰＳへの質問などを、どんなことでもいいからたくさん書いて、223ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選にて30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!!　グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

CD付きの本
出ます ¥980だって
電撃プレイステーション1/31号増刊・CD-ROM付録付き
電撃PlayStation D
Vol.39
1月22日発売
電撃PlayStation Vol.40
1月31日発売

PlayStation
KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS.
うら
ひろし
お邪魔退散！
みこと：今年一年の無事を願い、おはらいをしているみこと。
そんな彼女のおはらい人生に、今最大の試練が訪れる。
君はもう、見たか？
こいつはホントに常識はずれだ！
くるくるぱにっく
同色揃え型落ちゲーの常識をくつがえす、プレイフィールドの回転。さらに「混色」システムの採用により、プレイヤーの右脳を刺激する新感覚パズルゲームの登場だ！
ま、とりあえず一度プレイしてみるこったね！
PS参入第1弾ソフト「くるくるぱにっく」¥2,800（税別）で
好評発売中！
メイ
はじめ
個性豊かなキャラクターは9人（未確認）。それぞれ強力な必殺技を持っているんだ。
げっ、こんなにたくさんの水滴が降ってくる。プレイフィールドを左右に回転させて上手に並べていこう。
水滴は同じ色を3つ以上並べれば消せるよ。消した水滴はお邪魔水滴になって、相手を攻撃できるぞ。
マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
© 1996 KOOL KIZZ AMUSEMENT WORKS, INC.／キャラクターデザイン：しおや
株式会社クールキッズ
〒160 東京都新宿区新宿1-18-9
TEL.03-5269-3323/FAX.03-5269-3324
★スタッフ募集中（経験者に限ります）
◆職　種◆　①ゲームデザイナー　②プログラマー　③グラフィックデザイナー　④サウンドスタッフ
◆応　募◆　履歴書に希望する職種を明記の上、下記宛までお送りください。面接日等を後程ご連絡します。
◆送付先◆　〒160 東京都新宿区新宿1-18-9　（株）クールキッズ 採用担当

次号予告

電撃PlayStation Vol.40は 1月31日(金)発売!!

『FFⅦ』発売だけど、準備はできてるかい?

PS史上最大といっても過言ではない、この大作に完全対応の号になるぞ!! もちろん大増ページなのだ。

表紙イラスト●セイバーマリオネットJ
イラスト　原画●島村秀一　仕上げ●荒川喜代美　制作●スタジオ・ジュニオ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)
©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京

増刊予告
電撃プレイステーション久々の増刊号Dはなんと CD-ROM付録付きで 1月22日に全国発売!! 特別定価980円。

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保【進行・編集】倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、板垣直哉、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、土門保夫、高橋智也【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、小林嘉久、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅弘、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、早坂志野、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.38

1997年1月31日発行　第3巻第2号通巻34号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222 (広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン、キャスティングA

©Media Works 1997 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写権センター(電話03-3401-2382)にご連絡ください。

広告索引

アスク講談社……133
アトラス……124・125
アルトロン……132
エクシングエンタテイメント……表4
クールキッズ……222
グラムス……120・121
コナミ……202・203・204
サンテックジャパン……197
シネマサプライ……198
ソニー・コンピュータエンタテインメント……表2・3・102・103
タカラ……4
TEN研究所……135
DMJ……130・ハガキ
ティージーエル……196
デジキューブ……116・117・118・119
ナグザット……134
ネクサスインターラクト……146
パイオニアLDC……54
バリエ……131
バンダイビジュアル……126・127
バンプレスト……52・53
ビクターインタラクティブソフトウエア……199・226・227
ピング……129
ブロッコリー……158
遊演体……128
リバーヒルソフト……122・123
RON……200

広告のご用命・お問合わせは、メディアワークス広告部(03-5281-5205)まで。

メディアワークス発行の雑誌の発売日のご案内

電撃王	毎月8日
電撃NINTENDO64	毎月21日
電撃G'sエンジン	毎月30日
電撃SEGA EX	毎月21日
電撃PlayStation	隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE 電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

1月発売のソフト

1	17日	CIVIZARD 魔術の系譜	アスミック	¥5800／SLG	141＋150
2	17日	同級生麻雀	アローマ／ユーメディア	¥6800／TBL	
3	17日	トリプルプレイベースボール	EAV	¥5800／SPG	141
4	17日	チーム運営シミュレーション F-1 GRAND PRIX 1996	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／SLG	
5	17日	上海 Great Moments	サンソフト	¥6500／PZG	
6	17日	レイ・トレーサー	タイトー	¥5800／RCG	
7	17日	公開されなかった手記	Team Bughouse	¥5800／AVG	141
8	17日	HAUNTEDじゃんくしょん	メディアワークス	未定／PZG	215
9	17日	峠MAX 最速ドリフトマスター	アトラス	¥5800／RCG	
10	24日	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	¥5800／SLG	108＋130
11	24日	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	未定／SPG	213
12	24日	ゲゲゲの鬼太郎	バンダイ	¥6800予定／AVG	
13	24日	恐怖新聞	ユタカ	¥5800／AVG	
14	31日	プロロジック麻雀 牌神	アクエス	¥5800予定／TBL	
15	31日	アイアンマン／XO	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
16	31日	METAPHLIST-ux. 2297-	A.D.M	¥6300／STG	
17	31日	西陣パチンコ天国Vol.1	KSS	¥5800／ETC	
18	31日	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	¥6800予定／RPG	40
19	31日	I.Q.～インテリジェントキューブ～	SCE	¥4800／PZG	
20	31日	ドラゴンナイト4	バンプレスト	¥6800／SLG	
21	31日	STAR WARS DARK FORCES	BPS	¥5800／STG	
22	31日	BURNING ROAD	ビック東海	¥5800／RCG	
23	1月	actua GOLF	ナグザット	¥5800／SPG	

2月発売のソフト

24	7日	厄痛～呪いのゲーム～	アイディアファクトリー	¥5800／AVG	
25	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	¥5800／ACT	
26	14日	AZITO－アジト－	アステック21	¥5800／SLG	
27	14日	天下制覇	イマジニア	¥6800／SLG	
28	14日	マジックカーペット	EAV	¥5800／STG	
29	14日	三國志孔明伝	光栄	¥7800／S・RPG	
30	14日	三國志V	光栄	¥9800／SLG	
31	14日	ハームフルパーク	スカイ・シンク・システム	¥5800／STG	
32	14日	LOVE GAME'S～わいわいテニス～	Tears	¥5800／SPG	
33	14日	トゥーム・レイダース	ビクター／ビクターソフト	¥5800／ACT	
34	21日	WWF イン・ユア・ハウス	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
35	21日	ドラえもん2 SOSおとぎの国	エポック社	¥5800／ACT	
36	21日	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	コナミ	¥5800／SLG	
37	21日	Destruction Derby 2	SCEI	¥5800予定／RCG	
38	21日	チョロQ2	タカラ	¥5800／RCG	50
39	21日	えこのKIDS ～誰が為に金は成る～	TGL	¥5800／TBL	
40	21日	NAGE LIBRE －螺旋の相剋－	バリエ	¥5800／S・RPG	
41	28日	WORMS	アイマックス	¥5800予定／SLG	
42	28日	スペースジャム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	213
43	28日	NBAジャム エクストリーム	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
44	28日	ラスベガスドリーム2	イマジニア	¥5800／SLG	
45	28日	NBA Live97	EAV	¥5800／SPG	
46	28日	ソビエトストライク	EAV	¥5800／STG	
47	28日	三國無双	光栄	¥5800／対戦ACT	34
48	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	¥5800／TBL	
49	28日	ザ・マスターズ ファイター	シネマサプライ	¥5800／対戦ACT	
50	28日	鈍色の攻防 32人の戦車長	シャングリ・ラ	¥6400／SLG	
51	28日	クーロンズ・ゲート－九龍風水傳－	SME	¥7800／AVG	
52	28日	ナムコミュージアム VOL.5	ナムコ	¥5800／ETC	212
53	28日	フェーダ2 ～ホワイト=サージ ザ・プラトゥーン～	やのまんゲームズ	¥5800／S・RPG	194
54	28日	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	
55	28日	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
56	下旬	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
57	下旬	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
58	下旬	Base Ball Navigator	エンジェル	¥5800／SLG	
59	下旬	QueensRoad	エンジェル	¥6800／SLG	
60	下旬	TILK～青い海から来た少女	TGL	¥5800／S・RPG	
61	下旬	マジカルホッパーズ	バンダイ	¥6800予定／ACT	
62	2月	宝魔ハンターライム With ペイントメーカー	アスミック	¥4900／ETC	213
63	2月	ダービージョッキーR	アスミック	¥5800／SLG	
64	2月	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
65	2月	スターファイター3000	イマジニア	¥5800／STG	
66	2月	海腹川背・旬	エクシングエンタテイメント	¥5800／ACT	
67	2月	全日本GT選手権MAX Rev.	KANEKO	¥6800予定／RCG	
68	2月	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定／対戦ACT	
69	2月	RESCUE 24Hour(仮)	CSCメディアアート	¥5800予定／RCG	
70	2月	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	ジャレコ	¥5800／ACT	
71	2月	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800予定／対戦ACT	
72	2月	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800予定／ACT	
73	2月	HASHIRIYA 狼たちの伝説	日本物産	¥6800／RCG	
74	2月	クロス・ロマンス	日本物産	¥6800／???	
75	2月	激烈パチンカーズ	POW	¥5800予定／SLG	
76	2月	マクロスDIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	¥6800／STG	10
77	2月	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800予定／AVG	
78	2月	THE GREAT BATTLE VI	バンプレスト	¥5800予定／ACT	
79	2月	同級生2	バンプレスト	¥6800予定／AVG	
80	2月	3Dベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン	¥5800／SPG	
81	2月	オリンピア・山佐バーチャパチスロII ～実戦美少女攻略法～	マップジャパン	¥5800予定／TBL	
82	2月	Top Gun Fire at Willl	メディアクエスト	¥5800／STG	
83	2月	GUNSHIP	メディアクエスト	¥5800／SLG	

冬予定のソフト

84	冬	戦闘国家－改－IMPROVED	SCE	未定／SLG	

3月発売のソフト

85	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	¥5800予定／STG	211
86	14日	ミッドナイトラン ～ロードファイター2～	コナミ	¥5800予定／RCG	
87	14日	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
88	14日	ブシドーブレード	スクウェア	¥5800予定／対戦ACT	
89	14日	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.1	日本シスコン	¥6800／ETC	211
90	14日	魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm	パイオニアLDC	¥6800／AVG	
91	14日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	バンプレスト	¥5800予定／AVG	22
92	14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	リバーヒルソフト	¥6000／SLG	205
93	14日	ランニング・ハイ	レックスエンタテインメント	未定／RCG	
94	20日	ロックマン バトル&チェイス	カプコン	未定／RCG	
95	20日	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ	¥5800予定／ACT	207
96	20日	実況パワフルプロ野球'97	コナミ	¥5800予定／SPG	
97	21日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	
98	28日	ドキドキプリティリーグ	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	110
99	28日	ドキドキプリティリーグ(限定版)	エクシングエンタテイメント	¥6800／SLG	
100	28日	MLB Pennant Race	SCEI	¥5800予定／SPG	
101	28日	Max Racer	PD	¥5800／RCG	
102	28日	甲子園V	魔法株式会社	未定／SLG	
103	中旬	フィッシング甲子園II	キングレコード	¥6800／ETC	
104	中旬	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
105	下旬	ファンタステップ	ジャレコ	¥5800／AVG	
106	下旬	SDガンダムGCENTURY	バンダイ	¥6800予定／SLG	209
107	3月	Odo Odo Oddity	IDCメディアスタジオ	¥5800予定／ACT	
108	3月	キャロムショット(仮)	アジェンダ	未定／???	
109	3月	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
110	3月	アントレッティレーシング	EAV	¥5800／RCG	
111	3月	PGA TOUR'97	EAV	¥5800／SPG	
112	3月	ウルティマアンダーワールド	EAV	¥5800／RPG	
113	3月	X2	カプコン	¥5800／STG	
114	3月	スーパーパンコレクション	カプコン	¥5800予定／PZG	
115	3月	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役～	グラムス	¥5800予定／S・RPG	206
116	3月	パブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800予定／ACT	
117	3月	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	未定／ETC	
118	3月	サガ フロンティア	スクウェア	未定／RPG	188
119	3月	浪速の商人～振ってナンボのサイコロ人生～	SME	¥5800予定／TBL	
120	3月	シュレディンガーの猫	タカラ	¥5800／AVG	
121	3月	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	タカラ	¥5800／RPG	
122	3月	DEEP SEA ADVENTURE ～海底宮パンタラッサの謎～	タカラ	¥6800／AVG	
123	3月	ファーランドストーリー～四つの封印～(仮)	TGL	未定／S・RPG	
124	3月	タイムクライシス	ナムコ	未定／STG	
125	3月	Big challenge golf～東京よみうりカントリークラブ編～	バップ	¥6800／SPG	
126	3月	新スーパーロボット大戦スペシャルディスク	バンプレスト	¥2800予定／SLG	
127	3月	スーパーロボットシューティング	バンプレスト	¥6800予定／STG	
128	3月	スーパーロボットシューティング(人形付き)	バンプレスト	¥9800予定／STG	
129	3月	ケイン・ザ・バンパイア 最後の選択	BMGジャパン	未定／RPG	
130	3月	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	210

4月発売のソフト

131	4日	DISRUPTOR ディスラプター	インタープレイ	¥5800／STG	
132	11日	雷電ディーエックス	セイブ開発	¥5800／STG	
133	2日	ライアット スターズ	ヘクト	未定／S・RPG	
134	上旬	大海信長伝 GE・TEN II	アイマックス	¥6800／SLG	
135	4月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	未定／対戦ACT	
136	4月	首都高バトルR	元気	未定／RCG	
137	4月	グリッツ (ザ ピラミッド アドベンチャー)	三洋電機	¥5800／ACT	
138	4月	ベルデセルバ戦記～翼の勲章～	SCE	¥5800予定／AVG	211
139	4月	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー～	データイースト	¥6800予定／ETC	211
140	4月	ファイロ&クロード(仮)	BMGジャパン	未定／STG	
141	4月	トレジャーギア	未来ソフト	未定／RPG	

5月以降発売のソフト

142	2日	スーパーブラックバス X	[illegible]	¥5800／SLG	
143	23日	がんばれ森川君2号	SCE	未定／PZG	
144	5月	GUILTY GEAR	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
145	5月	西暦1999 ～ファラオの復活～	BMGジャパン	¥5800／ACT	
146	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
147	春	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	211
148	春	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
149	春	ダービースタリオン(仮)	アスキー	未定／SLG	
150	春	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	未定／AVG	
151	春	ブリガンダイン－幻想大陸戦記－	イースリースタッフ	¥5800／S・RPG	192
152	春	バーチャルバスフィッシング(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
153	春	Ash to Ash(仮)	イースリースタッフ	未定／SLG	
154	春	熱砂の惑星	伊藤忠商事	未定／AVG	
155	春	G.O.D ～目覚めよと呼ぶ声が聴こえ～	イマジニア	未定／RPG	
156	春	メルティランサー2	イマジニア	未定／SLG	
157	春	あかずの間	ヴィジット	未定／AVG	
158	春	ザ・心理ゲーム2	ヴィジット	未定／ETC	
159	春	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	未定／対戦ACT	
160	春	メタルスラッグ	SNK	未定／STG	
161	春	槇太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
162	春	火竜娘(かりゅうじょう)	ガスト	未定／AVG	
163	春	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	ガスト	未定／RPG	208
164	春	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	未定／対戦ACT	
165	春	プロ指南ウルトラ麻雀 兵	カルチャーブレーン	¥5800／TBL	
166	春	飛龍の拳コレクション(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
167	春	バーチャルベースボール(仮称)	カルチャーブレーン	¥5800予定／SPG	
168	春	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
169	春	水木しげるの妖怪戦鬼(仮)	KSS	¥5800／対戦ACT	
170	春	三国志 リターンズ	光栄	¥6800／SLG	
171	春	ダークハンター ～下 妖魔の森～	光栄	¥6800／ETC	
172	春	ダークハンター ～上 異次元学園～	光栄	¥6800／ETC	213
173	春	ゲーム日本史 ～革命児 織田信長～	光栄	¥6800／ETC	
174	春	ゲーム日本史 ～天下人 秀吉と家康～	光栄	¥6800／ETC	
175	春	アンジェリーク Special2	光栄	¥7800／SLG	212
176	春	提督の決断III	光栄	¥9800／SLG	
177	春	BOYS BE…	講談社	¥5800予定／SLG	
178	春	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
179	春	テストドライブ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／RCG	
180	春	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
181	春	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
182	春	真髄・碁仙人	J・ウィング	¥8900／TBL	
183	春	イバラード(仮)	システムサコム	未定／AVG	

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

※赤い行のタイトルは、新登場のものです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
184	春	ZERO DIVIDE 2	ズーム	未定／対戦ACT	
185	春	ファイナルファンタジーⅦ	スクウェア	未定／RPG	180
186	春	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	未定／S・RPG	
187	春	TOBAL 2	スクウェア	未定／対戦ACT	48
188	春	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	SCE	未定／RPG	
189	春	アランドラ	SCE	未定／RPG	28
190	春	NHL FACE OFF(仮)	SCEI	未定／SPG	
191	春	NFL GAME DAY	SCEI	未定／SPG	
192	春	ラグナキュール	SME	¥5800／RPG	
193	春	秘・宝・王～もうお前とは口きかん!!～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	未定／TBL	
194	春	大冒険Deluxe～遥かなる海～	ソフトオフィス	¥5800予定／S・RPG	
195	春	エリア51 スペシャルパック(仮)	ソフトバンク	未定／STG	
196	春	エリア51	ソフトバンク	未定／STG	
197	春	エーベルージュ	タカラ	未定／SLG	114
198	春	ルシファード～世紀末への挑戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800予定／RPG	
199	春	Neorude(ネオリュード)	テクノソフト	未定／RPG	
200	春	モンスターファーム	テクモ	未定／SLG	
201	春	ガメラ2000	デジタルフロンティア	未定／STG	
202	春	PAL[神犬伝説]	東映ビデオ／東北新社	¥6800予定／RPG	
203	春	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
204	春	覚悟のススメ	トミー	¥5800予定／対戦ACT	
205	春	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	
206	春	エースコンバット2	ナムコ	未定／STG	
207	春	ゼビウス3D/G+(+は右肩に)	ナムコ	未定／STG	
208	春	バウンティソード・ファースト	パイオニアLDC	未定／RPG	
209	春	メタルエンジェル3(仮)	パック・イン・ソフト	¥5800予定／SLG	
210	春	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定／SLG	
211	春	地獄先生ぬ～べ～(仮)	バンダイ	未定／ETC	
212	春	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
213	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS	バンダイビジュアル	¥6800／対戦ACT	16
214	春	セイバーマリオネットJ BATTLE SABERS 限定版	バンダイビジュアル	¥7800／ACT	
215	春	魔導都市エルビス	バンプレスト	未定／RPG	
216	春	タンク(仮)	BMGジャパン	未定／SLG	
217	春	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	未定／ACT	
218	春	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800予定／A・RPG	
219	春	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
220	春	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
221	春	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
222	春	蒼海の撃墜王～ACE OF SEACLOUD～(仮)	マイクロネット	未定／STG	
223	春	メルト～フューチャリングエディ byアイアン・メイデン～	マップジャパン	未定／STG	
224	春	ボディバイオニクス－驚異の小宇宙 人体－	メディアクエスト	¥5800／ACT	
225	春	X－COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
226	春	CROC!(仮)	メディアクエスト	未定／ACT	
227	春	RUNABOUT ランナバウト	やのまんゲームズ	¥5800予定／RCG	
228	春	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
229	7月	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
230	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
231	夏	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
232	夏	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
233	夏	虹色の青春～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～	コナミ	未定／AVG	
234	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
235	夏	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー WGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
236	夏	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	未定／STG	
237	夏	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	
238	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／ACT	
239	夏	スパイダー(仮)	BMGジャパン	未定／ACT	
240	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
241	夏	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
242	10月	Air Assault	SCEI	¥5800／AVG	
243	10月	TRASH IN HOLY FIELD(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
244	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
245	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
246	97年	G王 KING OF GAMES	クレフ	未定／???	
247	97年	ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	コナミ	未定／RPG	
248	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
249	97年	日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル	サンソフト	¥6800予定／SPG	
250	97年	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
251	97年	日本たらればなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
252	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
253	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
254	97年	がんばれ!!ケイビくん デパートが占領されちゃった～の巻	タイムワーナー インタラクティブ	未定／ACT	
255	97年	ガンバレット(仮)	ナムコ	未定／STG	
256	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	
257	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
258	97年	ホタル	パイオニアLDC	未定／ACT	
259	97年	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	未定／ETC	
260	97年	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
261	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
262	97年	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
263	97年	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
264	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
265	97年	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～	ピング	未定／SLG	

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
266	未定	カラーズメニマ	アウトバック	未定／PZG	
267	未定	スーパーライブスタジアム	アクエス	¥5800予定／SPG	
268	未定	グランド・チャンピオンズ・ラリー	アクエス	未定／RCG	
269	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
270	未定	シミュレーションRPGツクール	アスキー	未定／ETC	
271	未定	RPGツクール3	アスキー	未定／ETC	
272	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
273	未定	ダカール'97	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／SLG	
274	未定	ナノテック ウォリアー	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／STG	
275	未定	ハイパー3Dピンボール	ヴァージンインタラクティブ	¥5800／TBL	
276	未定	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	
277	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
278	未定	新テーマパーク(仮)	EAV	¥5800／SLG	
279	未定	ブレスオブファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
280	未定	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	
281	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 2 「死闘!ワイリーナンバーズ」	カプコン	未定／AVG	
282	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 3 「最後の戦い!!」	カプコン	未定／AVG	
283	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン Episode 1 「月の神殿」	カプコン	未定／AVG	
284	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
285	未定	ウルトラ万馬券(仮)	カルチャーブレーン	未定／ETC	
286	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
287	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
288	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
289	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
290	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
291	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
292	未定	アウトライブZERO(仮)	サンソフト	未定／RPG	
293	未定	ワールドマッチゴルフ	ZOOM－X	¥5800／SPG	
294	未定	ザウバー	スクウェア	未定／STG	
295	未定	バーチャルリモコン(ヘリポート1)	スリーディ	未定／ETC	
296	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
297	未定	Monster Truck Rally(仮)	SCEI	未定／STG	
298	未定	クライムクラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
299	未定	ワンダーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定／TBL	
300	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
301	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
302	未定	RAMA(仮)	ソフトバンク	未定／AVG	
303	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	未定／ACT	
304	未定	ヘクセン	ソフトバンク	未定／ACT	
305	未定	ロボトロンX	ソフトバンク	未定／ACT	
306	未定	MKトリロジー	ソフトバンク	未定／ACT	
307	未定	ベドラム	ソフトバンク	未定／対戦ACT	
308	未定	アドヴァンストV.G.2	TGL	未定／ACT	
309	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
310	未定	もってけたまご	ナグザット	未定／???	
311	未定	フォーミュラサーカス	日本物産	¥5800／RCG	
312	未定	Parlor! PRO	日本テレネット	¥5200／SLG	
313	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
314	未定	ロッククライミング 未踏峰への挑戦～ヒマラヤ編～	NETYOU(ウィネット)	未定／SLG	
315	未定	NO L2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
316	未定	タイプレーク	パディ	未定／SPG	
317	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
318	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
319	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
320	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
321	未定	スタンバイ Say You!	ヒューマン	¥5800予定／SLG	
322	未定	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定／AVG	26
323	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
324	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
325	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
326	未定	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	ライトスタッフ	未定／RPG	
327	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
328	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

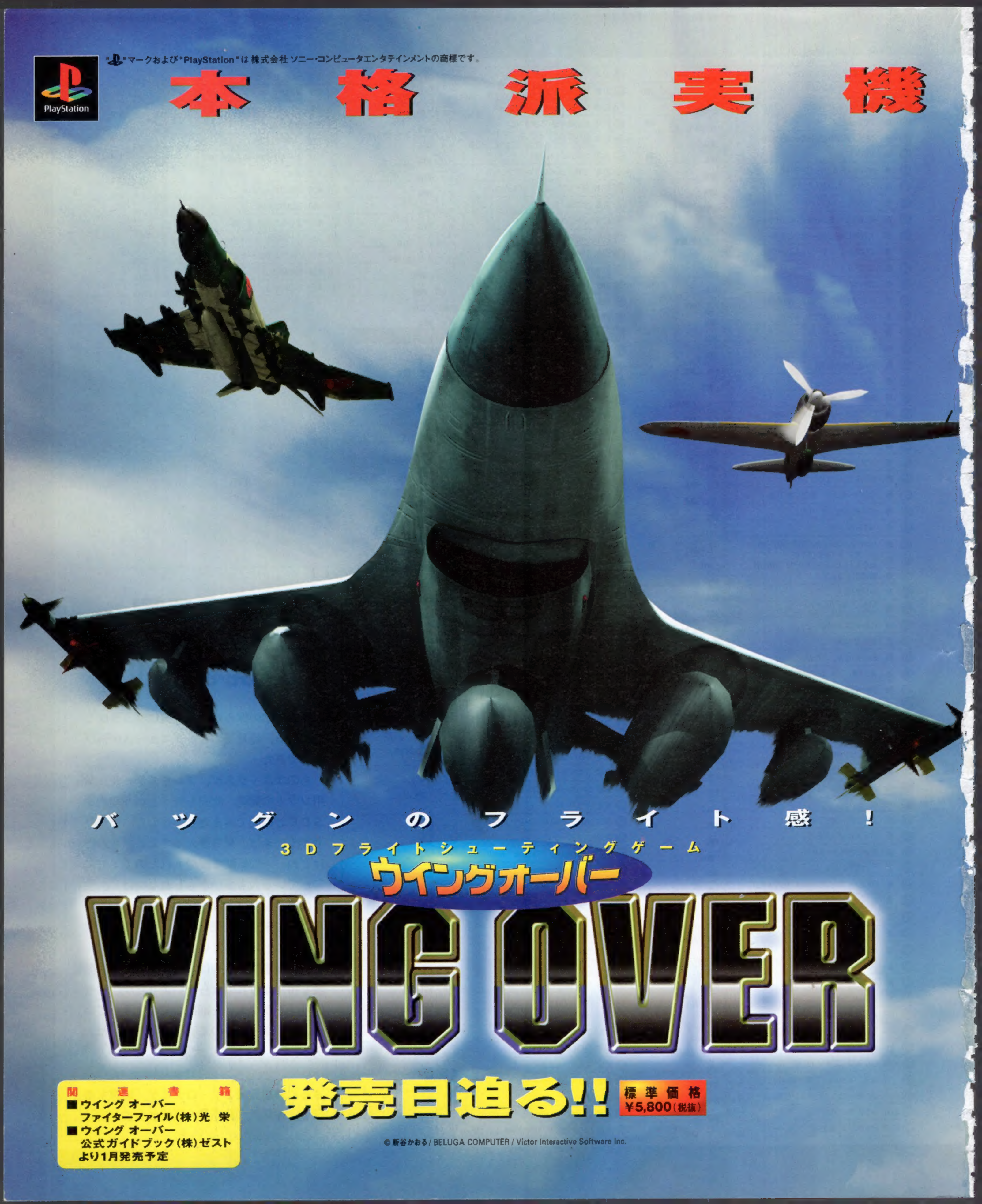
超弩級緊急速報! エニックスがPSソフトの開発を発表!!

年末年始の休みボケを一気にブッ飛ばしてくれる、超弩級のビッグニュースが飛び込んできた！

あのエニックスが、プレイステーション用ソフトの開発、販売を行うという契約をSCEとの間で結んだというのだ。わかりやすくいえば、PS参入ってこと、なんだけどね。一部新聞で報道されたのですでに知っている人も多いかもしれないけど、注目の第1弾ソフトは、現在、内容、ジャンルともに未定。発売時期は、平成9年度内ということになっている。

気になるタイトルはエニックスの正式発表を待たなければならないようだが、やっぱり『ドラクエ』を期待してしまうっていうのが、ユーザーの正直な気持ちだよね。あっ、『J2』は？　大事です。

さらに緊急発表2！　コナミが『幻想水滸伝Ⅱ』を発表（発売日、価格ともに未定）。


PlayStation
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
本格派実機
バツグンのフライト感！
3Dフライトシューティングゲーム
ウイングオーバー
WING OVER
関連書籍
■ウイング オーバー
ファイターファイル（株）光栄
■ウイング オーバー
公式ガイドブック（株）ゼスト
より1月発売予定
発売日迫る!!
標準価格
¥5,800（税抜）
© 新谷かおる / BELUGA COMPUTER / Victor Interactive Software Inc.

ドッグファイト！
登場機種29機種!!全機種操作可能
F/A-18A HORNET
35F-2 DRAKEN
A6M3 REI SEN 22
MIG-15
MACCHI C.202
F-14A TOMCAT
FOKKER DR1
F-86F SABRE
P-51 MUSTANG
35F-2 DRAKEN
FRS.1 SEA HARRIER
MIRAGE III
ME 262
GO 228A HORTEN
SPITFIRE Mk II
CAUTION
■最大3機の寮機（ウイングマン）をつけての編隊戦闘を実現。
■リアルタイムで通信・命令が可能！
■機体のチューンナップ！ミサイル、機銃からエンジンまでカスタム化が可能。
■キャラクターデザインは「エリア88」の新谷かおる
■リアルな操作環境！アナログジョイスティック対応
赤外線レーダー搭載！
リアルタイム通信命令システム搭載
★F-16A FIGHTING FALCON ★A-10 THUNDER BOLT ★F4A WILDCAT ★F-4U4 CORSAIR
★P-39 AIR COBRA ★ MACCHI C.202 ★ F-104 STARFIGHTER ★F-14A ★Do 335
★XF5U FLYING PANCAKE ★F-4EJ PHANTOM II ★ J7W1 震電 ★ 隼I型 ★ SECRET FIGHTER
パック イン ビデオレーベルが誇るフライトシューティングの名作スーパーファミコン「スーパードッグファイト」5980円で好評発売中！
パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00～17:00） 株式会社 ビクター インタラクティブ ソフトウエア
パック・イン・ビデオは株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエアのレーベルになりました。パック・イン・ソフトのタイトルはパック イン ソフト本部 より、リリースされています。
PACK IN VIDEO

電撃PlayStation Vol.38
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年1月31日発行（隔週金曜日発行）第3巻第2号通巻34号 発行人／染谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
特別定価540円(本体価格524円)
T1024575010546
©Media Works 1997 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 24575-1/31